WALT DISNEY

MANUALE DELLE GIOVANI MARMOTTE

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

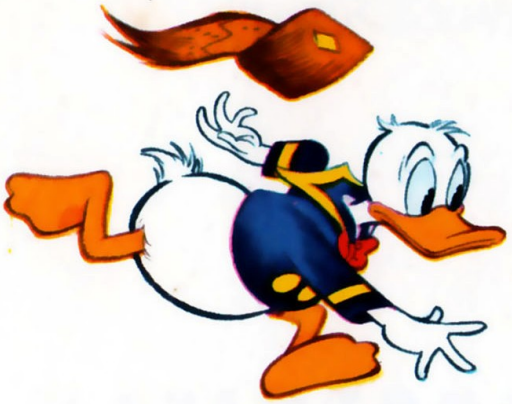
VISIT…

WALT DISNEY

MANUALE DELLE GIOVANI MARMOTTE

a cura di MARIO GENTILINI

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE



Hanno collaborato alla
realizzazione di quest'opera:

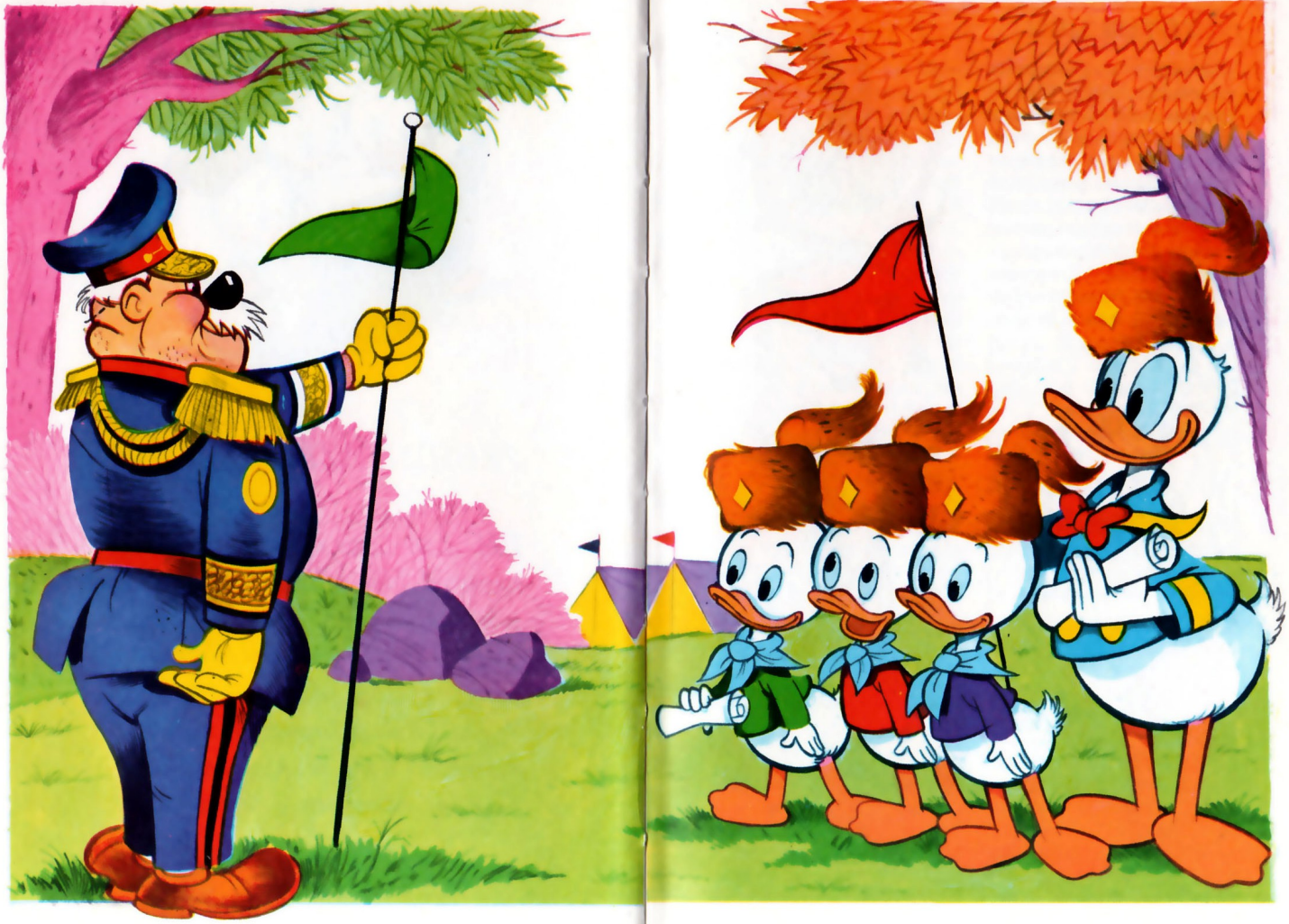
ELISA PENNA
e
GIOVAN BATTISTA CARPI

GAUDENZIO CAPELLI
FRANCO MARANO
ADRIANA CRISTINA

© 1969 Walt Disney Productions
Pubblicato da Arnoldo Mondadori Editore, Milano
I edizione ottobre 1969
VI edizione ottobre 1970

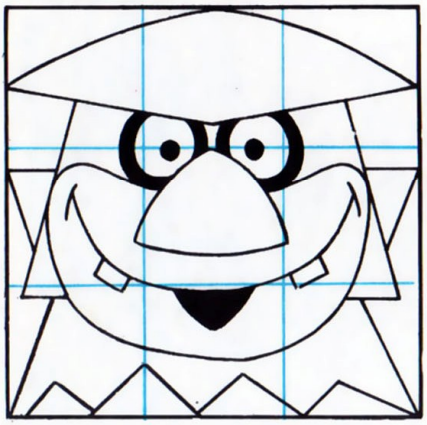
PRESENTAZIONE

Ehi ... sst ....un momento soltanto, ragazzi! Non saltatemi a piè pari solo perché sono una "presentazione". Io desidero semplicemente dirvi, a nome dei miei autori: "Qua la mano, ragazzi, e siate i benvenuti! Ora il Manuale delle Giovani Marmotte è vostro!"



TOTEM UGH

Se avete a portata di mano un albero, anche spoglio o un palo, siete... già a buon punto. Però per trasformare il palo in totem dovete procurarvi molti nastri colorati, ciuffi d'abete o di sempreverdi e qualche foglio di carta colorata lucida. Preparate anzitutto la "maschera" di carta (dopo aver fatto ma-



gari una minuta su carta bianca) seguendo colori, misure e proporzioni come da schema (lato di ogni quadretto = cm 10); incollatela su un cartoncino e praticatele dei fori, ai lati degli occhi e del collo, per farvi passare una cordina di nylon. Quindi vestite l'albero da totem partendo dall'alto: sistemate i ciuffi di abete

con parecchi giri di nastri colorati diversi. Legate la maschera al tronco e, sotto, due rami incrociati.

MESSAGGI ALLA... GRIGLIA

Volete entrare nel giro dello spionaggio e del controspionaggio? Dovete trasmettere messaggi segreti? Usate il sistema "lettera alla griglia". Fate cosí: aprite un libro: il Pinocchio, per esempio, alla pagina 24, avendo la precauzione che il vostro amico-spia (con cui dovete mettervi in contatto) usi un libro identico al vostro e lo apra alla stessa pagina. Prendete un foglio di carta non molto pesante e delle stesse dimensioni della "pagina 24". Ritagliate nel foglio tante piccole finestre corrispondenti ciascuna a determinate parole o gruppi di lettere qua e là che, affacciandosi fuori delle loro finestre e venendo lette di seguito, diano... frasi di senso compiuto. Quelle cioè che voi volete far sapere al vostro corrispondente. Piegate il foglio e spedite. L'amico dovrà appoggiare il foglio "traforato" su "quella" pagina di "quel" libro e leggere.

LA PAGELLA CHE SCOTTA

Come presentare ai genitori una pagella con un cinque... in piú? Esistono alcuni metodi già sperimentati e di una certa efficacia. 1. *Metodo disarmante*: consiste nell'allegare alla pagella acciden-

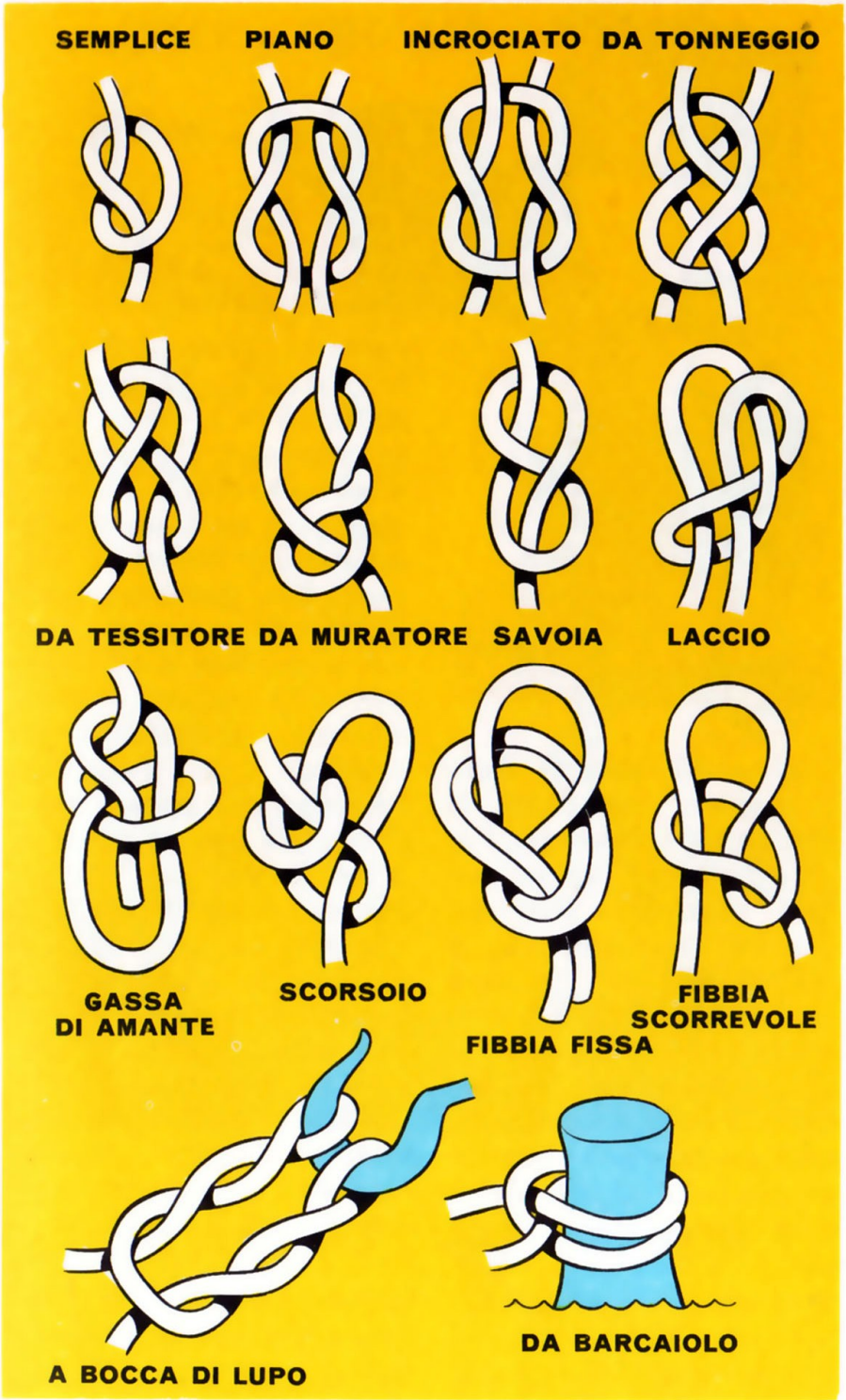
tata, il seguente biglietto: "Cari ecc., lo sapete anche voi che la matematica non è mai stata il mio forte. E adesso mi sento come un pulcino nella stoppa. Però se mi date una mano, sono sicuro di farcela per il prossimo trimestre."

2. *Metodo confidenziale*: consiste nel consegnare, subito dopo cena, al papà la pagella affrettandosi a soggiungere: "La mamma non l'ha ancora vista. Ma non so come fare per renderle meno duro il colpo di questo cinque in matematica. Sí, cinque: guarda qui. D'accordo, papà, poi mi sgriderai. Ma... adesso 'come' lo dico alla mamma?"

3. *Metodo scioccante*: aprire di scatto la porta della sala da pranzo, dove tutta la famiglia è riunita per il medesimo, e dire: "Ecco la pagella. Ho preso 4 cinque!" Sarete accolti da un silenzio di gelo che durerà qualche secondo. Ma occhio ad aggiungere subito e questa volta in tono serio: "Non sono 4, sono '2' i cinque. Però queste due insufficienze ci sono davvero. Scusate, non ho fame!" E... via!

L'UNIONE FA IL NODO

Chi era Gordio? Quello del "nodo", d'accordo. E però se volete conoscere l'autentica storia di questo bel tipo, non avete che da seguirci un attimo. Un contadino della Frigia, di nome Gordio, aveva inventato una specie di nodo con cui legava il timone al giogo del suo carro: un nodo fatto in maniera tale e con un artificio cosí misterioso che non se ne potevano scoprire i due capi e quindi sciogliere la fune. Sta di fatto però che esso rimase tale fino al giorno in cui ebbe la disavventura d'imbattersi in un Alessandro Magno particolarmente in forma. Questi lo esaminò e... lo tagliò con un colpo di spada. Da quel lontano giorno... non ci furono piú problemi per disfare i nodi. Ma rimase sempre il problema di farli: problema che cominciò a non essere tale da quando qualcuno, illustre sconosciuto, descrisse con schemi e dettagli come fare determinati nodi. Eccoli qui, serviti in... tabella!


SEMPLICE
PIANO
INCROCIATO
DA TONNEGGIO
DA TESSITORE
DA MURATORE
SAVOIA
LACCIO
GASSA
DI AMANTE
SCORSOIO
FIBBIA FISSA
FIBBIA
SCORREVOLE
A BOCCA DI LUPO
DA BARCAIOLO

LA CORSA ALL'ORO... VERO

Indipendentemente dalle opinioni personali di Paperon de' Paperoni, l'oro è davvero il "re dei metalli preziosi". Perché? Perché possiede qualità fisico-chimiche davvero eccezionali. È pochissimo alterabile; resiste infatti all'azione dell'aria, dell'ossigeno, dell'acqua: quindi non perde mai la sua lucentezza. Tre acidi potenti come: il cloridrico, il solforico e il nitrico non lo intaccano. È malleabile e talmente duttile che con dieci grammi d'oro si può ottenere un filo lungo 325 metri. Ora, mettiamo il caso troviate un oggetto che voi supponete d'oro: per averne la certezza c'è un sistema semplicissimo: scalfire con l'oggetto "trovato" una selce. Quindi scalfire con un oggetto d'oro "vero" lo stesso sasso: se le scalfitture lasciate dai due oggetti presentano la stessa colorazione, l'oggetto trovato è d'oro. E allora... non vi resta che portarlo all'Ufficio Oggetti Smarriti. Già!

NON PERDIAMO LA... PISTA!

Se durante una passeggiata nel bosco, voi e i vostri amici decidete di abbandonare il sentiero e procedere in ordine sparso, segnate i vostri pas-

per di qua

10 minuti di sosta

"siamo nei dintorni"

base di partenza

alt: si torna indietro

scorciatoia

sempre avanti: tutto bene

osservare il panorama!

▲ Qui sopra: vari tipi di segnali di sosta e direzione

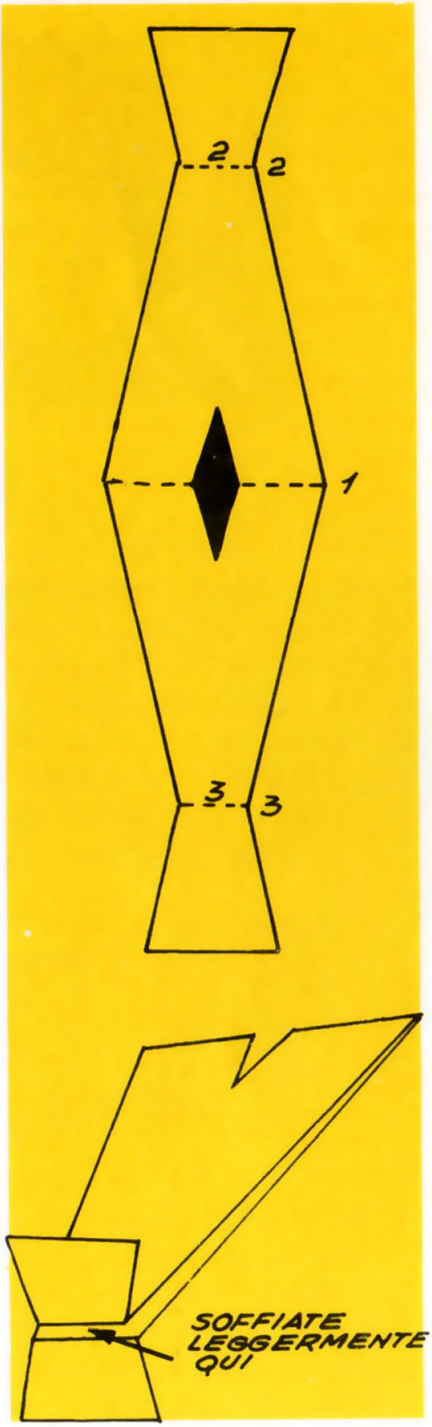
saggi: 1°: per facilitare gli amici che volessero raggiungervi; 2°: per ritrovare subito la via del rientro alla base. Questa sarà segnata da rami posti attorno a un sasso e, in corrispondenza, da un segnale aereo ottenuto legando un fazzoletto sulla cima d'un ramo. Poi ogni dieci minuti di... camminata lasciate dei segnali come indicato nello schema.

L'ATTACCAMASSERIZIE

Andate per un picnic boschereccio e volete trovare sempre ogni cosa nel posto giusto e al momento giusto? L'operazione attaccamasserizie consente di avere tutto a portata di mano e senza che le formiche vi mettano il naso... sotto il vostro naso. Non solo: potrete disporre dell'utile e del confortevole: focolare, acquaio, portapentole, appendi-abiti. È indispensabile però che i rami "portanti", e cioè i rami di sostegno, siano ben infissi nel terreno... abbiano un certo spessore e che siano possibilmente verdi o ben stagionati.

FISCHIA CHE TI PASSA

Fischiano i treni, i vigili, gli arbitri... e fischiate anche voi, ragazzi. Su un foglio di carta disegnate la sagoma indicata nello schema accanto e ritagliatela. Ora piegatela seguendo la linea punteggiata 1 e piegate all'infuori le due estremità, seguendo le linee 2 e 3. Ritagliate il rombo disegnato al centro in nero, e il fischietto è pronto, come riprodotto in figura 2. Tenete il foglio cosí piegato fra l'indice e il medio e soffiate leggermente contro l'imboccatura. Udrete un fischio che se pure non sarà superbamente armonico, avrà almeno il pregio di poter essere colto a discreta distanza!



S.O.S. URGE ALFABETO

Ta, ta, ta... ta-ta-ta... ta, ta, ta... e il ticchettio continua. Abbiamo visto tutti un telegrafo in funzione, vero, ragazzi? Questa benemerita invenzione, usata per comunicare a distanza, risale all'americano Morse, che la mise a punto nel 1836. Lettere, cifre e segni si formano combinando punti e linee trasmessi da impulsi elettrici. Bene, imparate il codice Morse – di cui vi diamo i segni principali – e potrete conversare via... muro con chi sta nella stanza accanto. In questo caso il "punto" sarà un colpetto secco, la "linea" un colpo... lento.

0	— — — — —	i	··
1	· — — — —	l	· — · ·
2	·· — — —	m	— —
3	··· — —	n	— ·
4	···· —	o	— — —
5	·····	p	· — — ·
6	— ····	q	— — · —
7	— — ···	r	· — ·
8	— — — ··	s	···
9	— — — — ·	t	—
a	· —	u	·· —
b	— ···	v	··· —
c	— · — ·	z	— — ··
d	— ··	punto	· — · — · —
e	·	punto interrogativo	·· — — ··
f	·· — ·	invito a trasmettere	— · —
g	— — ·	fine	··· — · —
h	····	segnale d'inizio	— · — · —

SPAZZOLA E CAREZZE

Se dovete voi stessi fare il bagno al vostro cane perché non potete condurlo all'apposito negozio di "toletta canina", usate il metodo "spazzola e carezze". Anzitutto mettetegli museruola e collare, conducetelo in bagno e chiudete la porta. Quindi convincete il vostro cane con le buone maniere a entrare nella vasca, vuota e senza tappo, sul cui fondo avrete già steso un telo di spugna (l'animale eviterà cosí di scivolare). Fate scorrere lentamente dell'acqua tiepida. Tranquillizzando sempre con la voce e con qualche carezza il vostro amico, passategli, partendo dalla coda e via via fino al muso, una spazzola morbida imbevuta d'acqua tiepida e sapone neutro o shampooing: insaponate e sciacquate con movimenti veloci e leggeri. Gli occhi e le orecchie sono i punti piú delicati: attenti perciò a non farvi entrare acqua e sapone. Alla loro pulizia dovrebbe provvedere il veterinario o una persona molto pratica. Risciacquate ben bene il simpatico bagnante con acqua abbondante e tiepida. Chiudete l'acqua, passate una mano sul pelo in modo da

togliere acqua il piú possibile, aspettate qualche secondo e vedrete che il cane comincerà a scuotersi. Poi prendete un asciugamano di spugna (il suo!) e... sotto! asciugatelo velocemente, fatelo giocare, saltare, muovere. Non lasciatelo per il momento scorrazzare per tutte le stanze. Tutto sommato, alla fine sarete un po' stanchi; lui, "il pulcione", sarà felice, scattante, splendente e... pulito!

ANANAS, COCCO E FICHI D'INDIA

Se vi capita per le mani qualche bel fico d'India, un paio di ananas o una noce di cocco, e vi secca pungervi le dita o pestarvi le medesime, non statevene lí impalati senza sapere che pesci prendere, ma seguite questi semplici accorgimenti. *Fichi d'India*: gettateli come si trovano, con la loro buccia pungigliosa, nell'acqua fresca e lasciateveli per un paio d'ore. Trascorse le quali potrete... avvicinarli senza tema di punture. *Noce di Cocco*: cercate in cima al frutto le tre "cunette". Seguitene la traccia e praticate un foro con un cacciavite e un martello. Versate il sugo in una brocca e procedete a sezionare definitivamente il frutto. *Ananas*: afferratelo per il ciuffo in cima e di lí con un coltello tagliate il frutto a metà. Scavate la polpa con un cucchiaio.

UN PAIO DI SCALE

Che riguardano la durezza dei minerali e l'intensità dei terremoti. La prima, proposta nel 1822 da F. Mohs, comprende dieci minerali presi come campioni e ordinati nel senso che ogni... piolo scalfisce il precedente e viene scalfito dal successivo. Abbiamo cosí: 1. Talco; 2. Gesso; 3. Calcite; 4. Fluorite; 5. Apatite; 6. Ortoclasio; 7. Quarzo; 8. Topazio; 9. Corindone; 10. Diamante, na-

I CONTI TORNANO

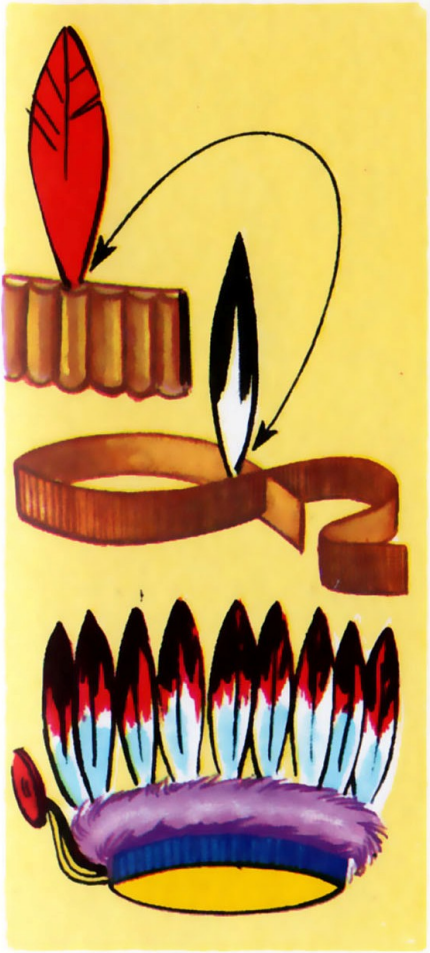
Volete tenere sotto controllo la vostra situazione finanziaria e mantenere, contemporaneamente, segreti i vostri conti di cassa? Fate gli... indiani! O, se preferite, i cinesi... Sostituite cioè nei vostri appunti i numeri moderni con i numeri corrispondenti usati dai popoli piú antichi. Occhio però a tenere segreta la tabella che qui vi diamo!

EGIZI	I	II	III	IIII	III II	III III	III IIII	III IIII	III III	∩	𓆐
BABILONESI	𒐕	𒐖	𒐗	𒐘	𒐗 𒐕	𒐗 𒐖	𒐗 𒐗	𒐗 𒐘	𒐗 𒐗 𒐕	𒐙	𒐚
ROMANI	I	II	III	IIII	V	VI	VII	VIII	IX	X	C
CINESI	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	百
INDIANI	𑁒	𑁓	𑁔	𑁕	𑁖	𑁗	𑁘	𑁙	𑁚	𑁛	𑁜
MAYA	•	••	•••	••••	—	⊜	⊜	⊜	⊜	=	𝌆
NUMERI MODERNI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	100

turalmente il piú duro di tutti. L'altra scala, detta, dal fisico che la propose, "Mercalli", è divisa in dodici gradi, secondo l'effetto che provoca: 1. Strumentale (la scossa sismica è cosí leggera da essere rilevata solo dal sismografo); 2. Leggerissima; 3. Leggera; 4. Mediocre; 5. Forte; 6. Molto forte; 7. Fortissima; 8. Rovinosa; 9. Disastrosa; 10. Disastrosissima; 11. Catastrofica; 12. Grande catastrofe.

ALLA MANIERA DI TORO SEDUTO

Ovvero come fabbricare un copricapo piumato. Procuratevi una striscia di cartone ondulato, adattatevelo attorno al capo e praticatevi due tacche: vedi disegno. Vi serviranno da fibbia ogni volta che vorrete... piumarvi o spiumarvi. Piegate ripetutamente un cartoncino e disegnatevi su le piume



in modo da centrarle sul filo esatto della piegatura. Così potrete ritagliarle in blocco e incollarle alla striscia. A questa applicate poi un ritaglio di pelliccia (sconsigliato staccarlo dal castoro della mamma o spellare il micio di casa per procurarselo)... Colorate vivacemente il vostro copricapo... cartonato e indossatelo. Augh!

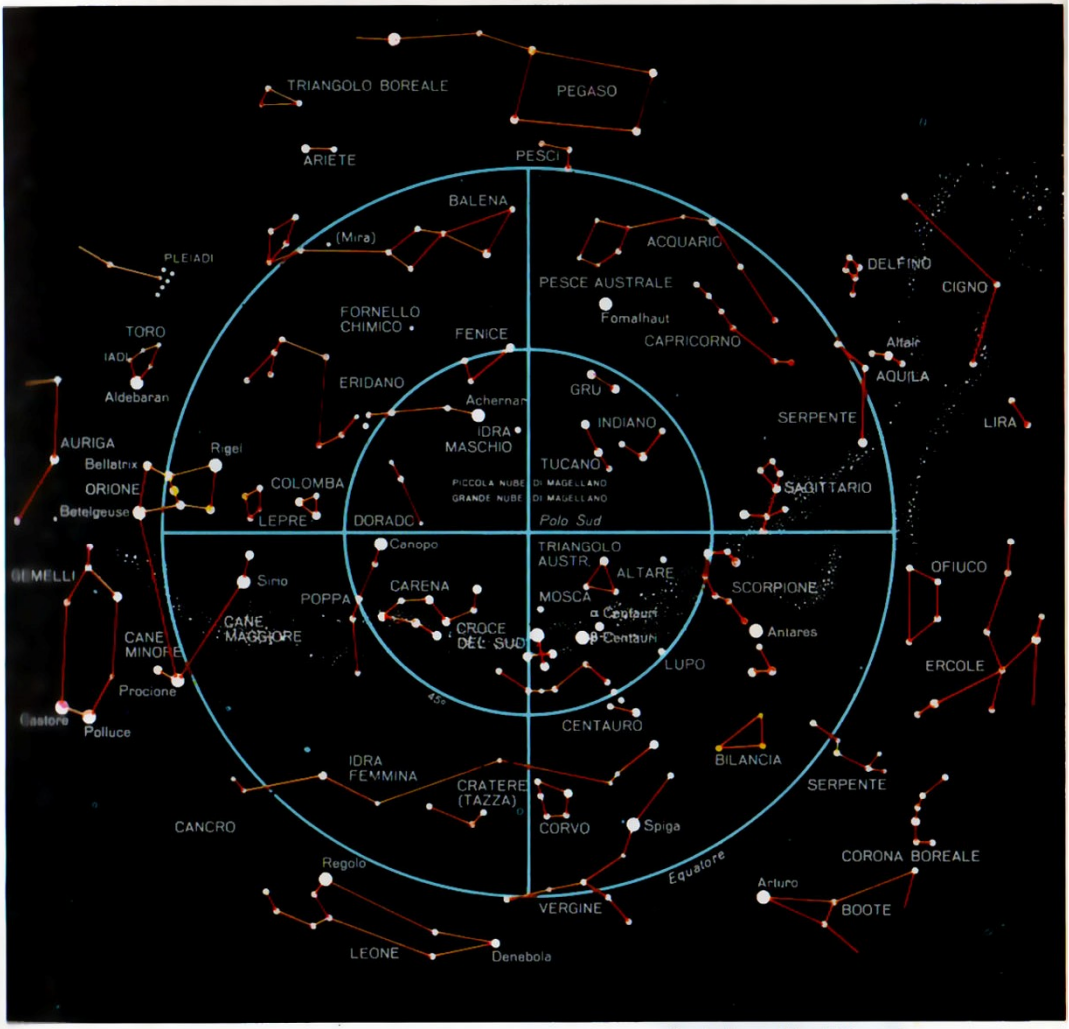
W IL MARE, MA...

Tra i pericoli di carattere marino, oltre quello d'avventurarsi in acqua subito dopo mangiato o quando il mare è di cattivo umore, ci sono le scottature e le insolazioni. Le eviterete entrambe non esponendovi troppo al sole. Nel caso che le vesciche fossero ormai un fatto compiuto, medicatele con una soluzione di bicarbonato di sodio. I colpiti da insolazione vanno invece portati all'ombra e curati con impacchi freddi sulla fronte. Attenti poi a dove mettete i piedi quando camminate sulla spiaggia o sugli scogli. Oltre a quello di scivolare, o di ferirvi su conchiglie o sassi aguzzi, correte il rischio di finire sopra un riccio con le immaginabili conseguenze. Nel caso che le conseguenze fossero già... conseguite, non resta che armarsi di pazienza, di un ago ben disinfettato col quale estrarre tutte le spine e annaffiare poi con alcool le ferite. Sempre che i vostri genitori non abbiano sottomano un medico, cui rivolgersi.

Emisfero Settentrionale

LE FAMIGLIE DEL CIELO

Sono le costellazioni, e cioè quei raggruppamenti di stelle che hanno sempre guidato nomadi e naviganti nei loro spostamenti. Enumerarle tutte sarebbe impossibile. Ci limiteremo ad elencare le principali del nostro emisfero, quello settentrionale. Eccole qua: Orione, Auriga, Orsa Maggiore (con la costellazione minore del Gran Carro), Orsa Minore (con la costel-



Emisfero Meridionale

lazione minore del Piccolo Carro, di cui fa parte la Stella Polare), Cassiopea, la Chioma di Berènice, Pegaso, Ercole, Lira, Cigno. Sono costellazioni anche i dodici segni dello zodiaco, quelli che ricorrono cioè negli oroscopi: Ariete, Toro, Gemelli, Cancro, Leone, Vergine, Bilancia, Scorpione, Sagittario, Capricorno, Acquario e Pesci. Imparerete a conoscerle aiutandovi con una carta astronomica o facendovele indicare da chi piú esperto di voi.

A CIASCUNO IL SUO... FUOCO

Che tipo di fuoco si adatta ai vari recipienti di cottura che usiamo al campo? Cominciamo con la pentola, che va posta sopra un fuoco acceso tra due file di massi paralleli (1). La padella invece su tre massi disposti a triangolo e contro un quarto che servirà a proteggere il fuoco dal vento (2). E per la cuccuma del caffè? Pietre in cerchio e bastone poggiato a un palo biforcuto, e fermato a terra da un cavicchio. Se volete, potete anche adagiarla a poca distanza da un fuoco di legna a piramide (3-5). E... la pentola dell'acqua? Be', per quella date un'occhiata all'illustrazione n° 4.

QUANDO IL SOLE SI NASCONDE

Ogni tanto capita che sole, terra e luna si trovino allineati come tre soldatini, e che la piccola luna si collochi proprio fra il sole e la terra, nascondendo il primo e dando così luogo a una *eclisse di sole*. Altre volte è invece la terra a porsi tra il sole e la luna, e in questo caso si ha una *eclisse di luna*. L'eclisse di sole è uno spettacolo grandioso e affascinante, uno spettacolo da non perdere, ma che va osservato con i dovuti accorgimenti. Per non rimanere abbagliati dalla *corona*, e cioè da quell'alone di luce che circonda il disco oscurato del sole, munitevi di un paio di occhiali scuri o di un negativo fotografico non ancora impressionato, o d'un pezzo di vetro accuratamente affumicato con una candela.

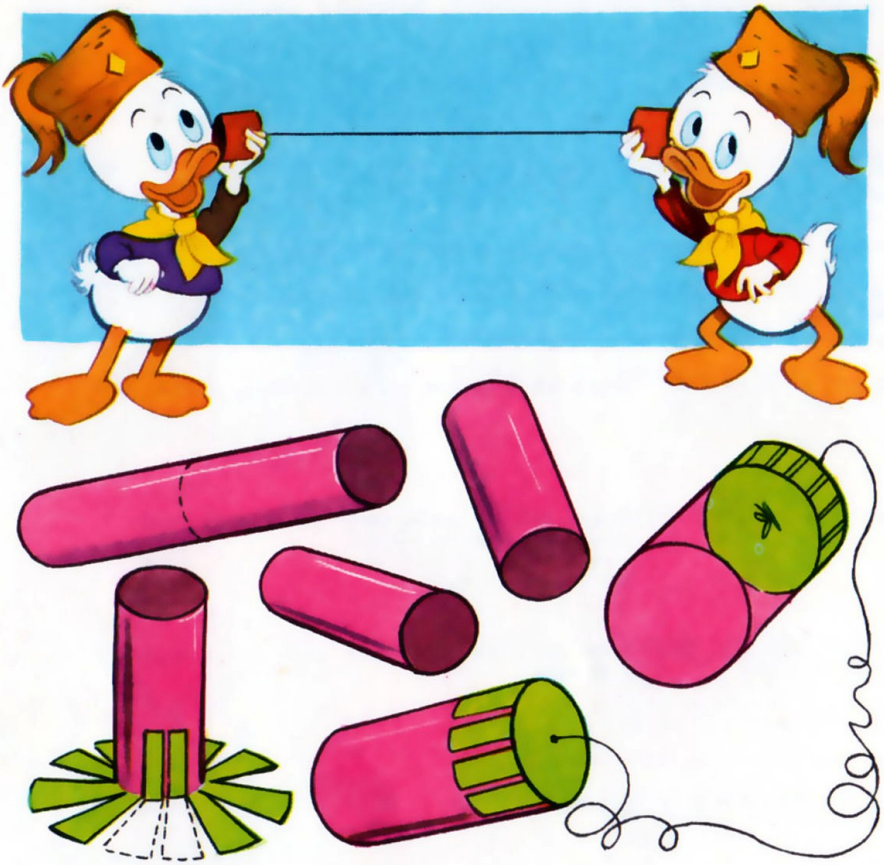
SENZA MACCHIA E SENZA PAURA

Andate pure tranquilli, ragazzi! D'ora in poi non riceverete piú "sgridate" per le macchie di biro o di fango che "involontariamente" si posano sui vostri abiti. Anzi, potrete dire: "Cioccolato e biro a... volontà", o quasi.

MACCHIE	LANA E SETA
BURRO GRASSO OLIO	lana: trielina e saponaria; seta: tetracloruro di ammonio (si trova in farmacia)
CIOCCOLATO	ammoniaca diluita
COLLA	mandare in tintoria
ERBA	alcool a 90 gradi
FANGO	lasciare seccare, spazzolare, poi passare con acqua e aceto o con acqua e ammoniaca (1 cucchiaino in una tazza d'acqua)
FRUTTA	acqua e alcool a 90 gradi (metà acqua e metà alcool)
INCHIOSTRO	tessuti colorati: permanganato (si trova in farmacia), poi iposolfito di soda; tessuti bianchi: succo di limone o alcool a 90 gradi
PENNA A SFERA	alcool a 90 gradi
VERDURA	per tessuti bianchi: permanganato di potassio poi iposolfito di soda; per i tessuti colorati mandare dal tintore
VERNICE	essenza di trementina

COTONE BIANCO	COTONE COLORATO	TESSUTI SINTETICI
lavaggio con acqua calda	insaponatura a secco e risciacquo con acqua calda	tetracloruro di ammonio o etere (effettuare la smacchiatura lontano dal fuoco)
insaponare e poi mettere in candeggina	ammoniaca diluita con acqua	limone
aceto, poi sciacquare con acqua e acqua ossigenata a 12 vol. (1 cucchiaio per 1 litro d'acqua)	come per il cotone bianco	mandare in tintoria
acqua calda e liscivia	acqua tiepida, sciacquare con acqua e acqua ossigenata a 12 vol. (1 cucchiaio per 1 litro d'acqua)	alcool a 90 gradi
come per i tessuti di lana e di seta poi lavare	come per i tessuti di lana e di seta	come per i tessuti di lana e di seta
insaponare poi mettere in candeggina	alcool a 90 gradi	come per le macchie di burro
sapone e sale di acetosella o alcool a 90 gradi	succo di limone	succo di limone
alcool a 90 gradi	alcool a 90 gradi	alcool a 90 gradi
insaponare e risciacquare in acqua e candeggina	insaponare con acqua calda	come per i tessuti di lana e di seta
come per i tessuti di lana e di seta	come per i tessuti di lana e di seta	come per i tessuti di lana e di seta

FILO DIRETTO



Diretto o indiretto, il filo in questione è quello del telefono da campo che potrete fabbricarvi in modo semplicissimo. Ed ecco come: innanzi tutto procuratevi due cilindri di cartone; da un cartoncino ricavate poi due cerchi di circonferenza maggiore della base dei cilindri. Tagliateli tutt'attorno a margherita e, dopo avervi fatto passare e annodato al centro un filo della lunghezza che credete, applicateli al fondo dei cilindri e incollatene i "petali" sui bordi... Il vostro telefono da campo è pronto! E cioè: mentre uno parla appoggiando la bocca al suo apparecchio, l'altro ascolterà appoggiando l'orecchio al suo... telefono.

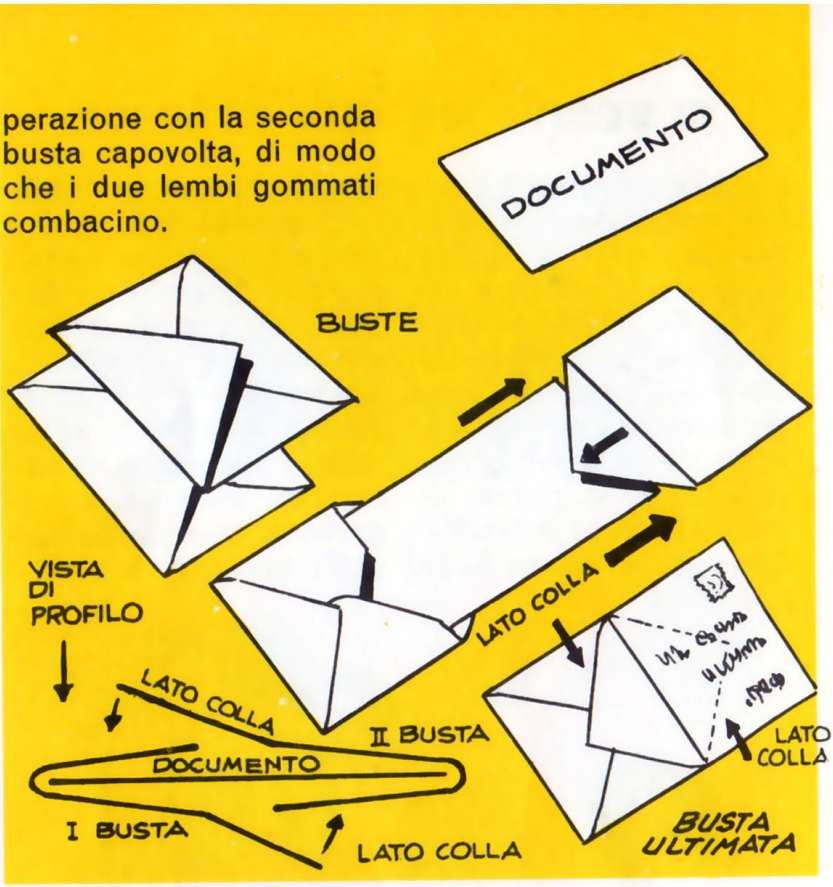
SI SCRIVE MA NON SI LEGGE

Quando l'inchiostro diventa simpatico? Be', quando non si legge! Sembra una battuta e invece... Gli inchiostri simpatici sono appunto quelli che non si leggono e vengono perciò adoperati per trasmettere messaggi segreti. Il piú a portata di mano è il succo di limone. Spremete un limone in un piccolo recipiente "pulito": usando quindi una penna dal pennino perfettamente "pulito", scrivete pure su un foglio di carta qualunque il vostro messaggio segreto. Il destinatario dovrà solo accostare il messaggio a una lampadina accesa per leggerlo. Al calore della lampada apparirà lo scritto.

L'UNIONE FA LA... BUSTA

Come si fa a spedire un documento non piegabile, grande due volte le buste che si hanno a disposizione? Risposta: prendete due buste e, in una, infilate per il largo il documento. Ripetete l'o-

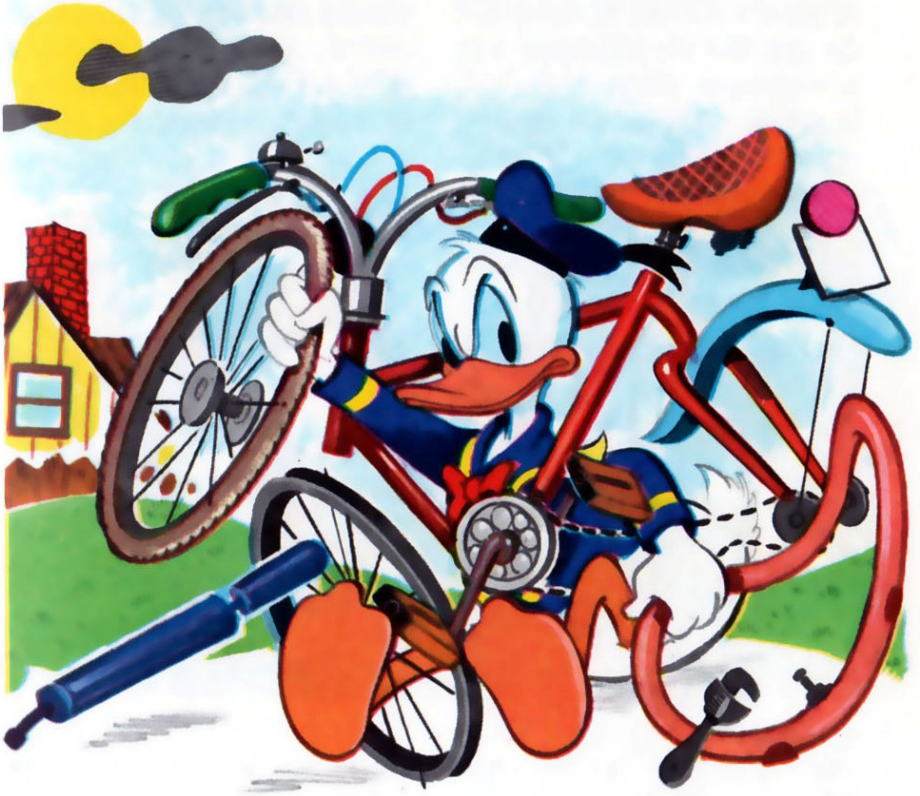
perazione con la seconda busta capovolta, di modo che i due lembi gommati combacino.



LA «DUE RUOTE» APPIEDATA

Molte volte una passeggiata in bicicletta va a monte perché una gomma, trafitta da un chiodo traditore, va a terra. Che si fa, quando non si ha una camera d'aria di ricambio? Per prima cosa si smonta la ruota accidentata e dal copertone si toglie la camera d'aria con gli appositi ferri. Poi la si gonfia e la si immerge pezzo per pezzo, tirandola dolcemente, in una bacinella d'acqua. Il foro, anche invisibile a occhio nudo, vi si rivelerà tramite bollicine d'aria che vedrete salire in superficie. Trovato il buco, si lascia asciugare la camera d'aria; quindi si ritaglia da una camera d'aria fuori uso ma ancora resistente un disco di gomma (diame-

tro: cm 2 circa). Con un foglio di carta vetrata molto fine si smeriglia una faccia del dischetto e una area uguale sulla camera d'aria attorno al buco. Su queste due zone si spalma gomma. A soluzione essiccata – basta qualche minuto – prendete la "toppa" e premetela con forza sopra il buco, tirandola nel contempo da ogni parte per farla ben aderire.



ben bene qualche goccia di "soluzione" (la si compera in tubetti). Si lascia asciugare avendo cura di mettere la "toppa" su una superficie curva (la stessa canna della bicicletta) poiché la soluzione tende ad arrotolare il pezzo di Ripetete la prova dell'acqua per accertarvi che il rattoppo tenga e risistemate la camera d'aria nel copertone. E già che ci siete: i raggi delle ruote sono "allentati"? Tendeteli con il tiraraggi (un attrezzo semplicissimo).

IL BASTONE CHE SEGNA LE ORE

Siete al campeggio e avete dimenticato l'orologio, la radio; e nel raggio di dieci chilometri non c'è anima viva in grado di indicarvi l'ora... Che si fa? Si prende un bastone e lo si pianta in una radura soleggiata; si segue poi il cammino dell'ombra e a intervalli si segna il terreno là dove arriva l'ombra. Noterete che l'asta della meridiana (come si chiama il bastone) proietta verso occidente un'ombra sempre piú corta. Quando questa ricomincia ad allungarsi, vuol dire che è... mezzogiorno o giú di lí. E, poiché in quel momento l'ombra della meridiana è diretta verso la stella polare, cioè verso il nord, ecco scoperto anche come orientarsi!

ZANZARE IN RITIRATA

Subito dopo il tramonto, al campeggio o all'aria aperta, scatta l'invasione delle zanzare. E sarebbe facile liberarsene, avendo a portata di mano un insetticida o uno di quegli unguenti che si spalmano

sulla pelle. Ma come respingere... l'attacco nemico, se siete rimasti a corto di prodotti chimici? Semplice! Basterà prendere legna verde o bagnata e fare un bel falò con tanto fumo: le fastidiose disturbatrici batteranno immediatamente in ritirata. Attenti, però, alla direzione del vento... o toccherà a voi alzare i tacchi! Oh, naturalmente darete fuoco alla legna verde con sterpi secchi e asciutti: il tutto circoscritto da massi per evitare incendi.

OPERAZIONE RAMAZZA

Avete appena terminato una favolosa colazione al sacco sotto le fresche frasche di un bel bosco? Sí?! E allora guardatevene bene dal lasciare in giro carte, cartoni, latte e lattine. Il Gran Mogol vi toglierebbe almeno tre stellette e vi darebbe quattro sculaccioni. E sarebbero ben dati perché, per far scomparire i resti cartacei e... lattinacei basta scavare una piccola buca e sotterrare il tutto.

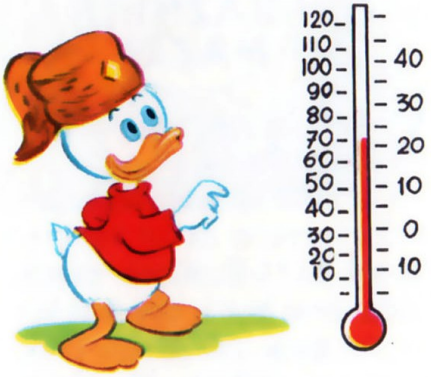
DAL BEREBEQUEK AL CRA-CRA

Eh, sí... Quando Paperone lo rincorre, Paperino berebequeccia; quando incontra Paperoga, Dinamite Bla blatera... Ma lasciamo da parte i paperi e vediamo come si "parla" nel regno animale... La scimmia ringhia, orso e cervo bramiscono, la volpe gagnola o gannisce, lo scoiattolo squittisce, lepre e coniglio zi-

gano, il topo zirla, il delfino fischia. Questo per i mammiferi. E i volatili?... Oca, anatra e gallina schiamazzano; gabbiano e smergo stridono; gru, cicogna e folaga grugano; i pulcini pipilano, pigolano, pipiano, píano; il pavone paupula; il tacchino gloglotta o gurguglia; aquila e avvoltoio stridono e gridano; l'usignolo gorgheggia o trilla; corvo, cornacchia, gazza e storno gracchiano o crocidano; il pappagallo parlotta, cinguetta e, sí, squittisce.

DA 0 A 100 E DA 32 A 212

Ovvero: dal termometro Celsius a quello Fahrenheit. Alla temperatura dell'acqua quando diventa ghiaccio il primo assegna 0 e il secondo 32 gradi; 100 ne assegna il primo e 212 il secondo alla temperatura dell'acqua in ebollizione. Volete passare dai gradi Celsius ai gradi Fahrenheit? Moltiplicate la temperatura Celsius per 9, dividete per 5 e aggiungete 32. Il passaggio inverso lo avrete sottraendo alla temperatura 32, moltiplicando per 5 e dividendo per 9... Esiste però un modo meno... faticoso: dare un'occhiata al termometro qui sotto!



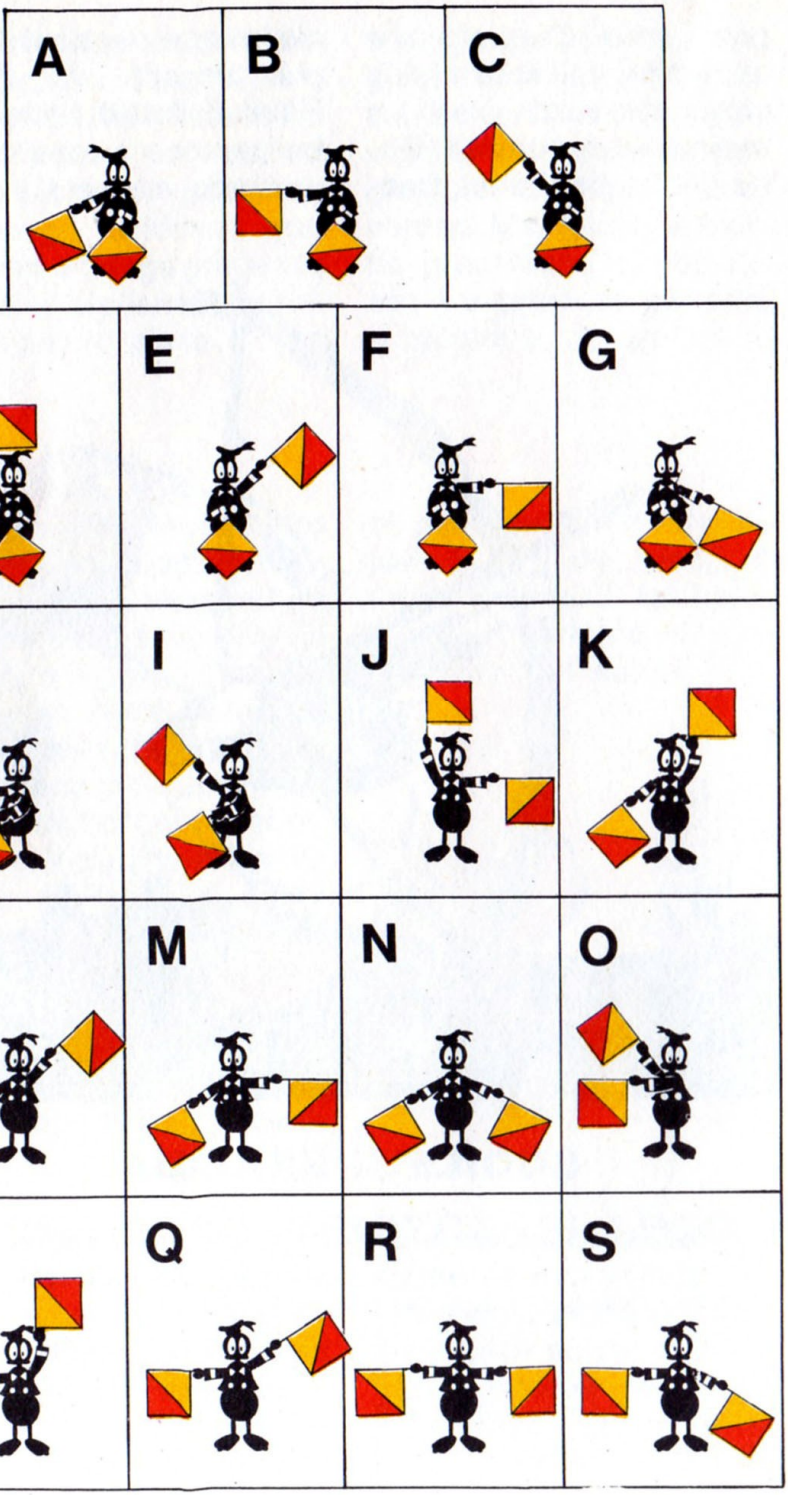
COME SI COSTRUISCE UN ARCO

Per costruire un arco, ragazzi, basta allungare una mano verso un albero qualsiasi e cercare i rami piú adatti. Il ramo ideale dovrebbe essere lungo piú o meno cm 80, verde e particolarmente flessibile. Verdi e molto leggeri anche i rametti

con i quali fisserete alle estremità dell'arco i due capi della corda (sarà un ramo anche questa). Dopo di che partite a... freccia in resta per diventare il piú provetto dei Robin Hood. Evitate di tirare contro persone o cose che si possano rompere!

CODICE A BRACCIA

Volete comunicare a distanza con un amico senza ricorrere al megafono? Usate due bandierine ciascuno: queste saranno di forma quadrata, di tela rossa e gialla, con impugnatura. Sventolerete a turno le bandiere tenendo presente che a ogni posizione di bandiera corrispondono vocali, consonanti e numeri, come da schema che segue.

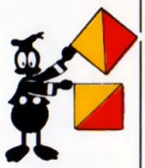

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S

T

U

V

W



X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

7

8

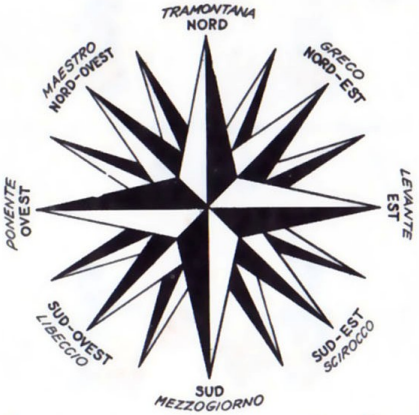
9

0

IL ROSSO E L'AZZURRO

Come sapete, ragazzi, in natura esistono sostanze acide (quelle che contengono acidi) e sostanze basiche (quelle che, combinate con gli acidi, servono da "base" per formare i sali). Volete divertirvi a distinguere le sostanze acide dalle basiche? Recatevi in drogheria e acquistate delle cartine di tornasole (sono cartine imbevute d'una sostanza vegetale, il tornasole), rosse e blu. Mettete sulla cartina qualche goccia della vostra sostanza (se questa è solida la farete sciogliere). Se la sostanza è acida, la cartina da rossa diventerà azzurra, se la sostanza è basica la cartina da azzurra diventerà rossa. Tra le sostanze acide: il limone, l'aceto, il pomodoro, il latte, la... saliva; tra le basiche l'acqua di mare, il bicarborato, l'ammoniaca.

IL FIORE CHE SOFFIA



La rosa dei venti. Ora anche il vento, come il mare, vuol farsi sentire, con una voce che passa dal lieve sussurro al piú terrificante dei ruggiti. A seconda della direzione e del tempo in cui spirano, i venti si distinguono in *regolari costanti*, *regolari periodici* e *irregolari*. I primi sono quelli che spirano tutto l'anno nella medesima direzione (alisei e contro-alisei); regolari periodici sono quelli che spirano in epoche determinate e in determinate regioni (brezze, monsoni, föhn, bora, tramontana, mistral, pampero, scirocco, simun, ghibli, burano, tifone, ecc.). Infine, irregolari sono gli uragani, i cicloni, le trombe terrestri e marine, i tornados.

Grado della scala	Velocità del vento in metri al secondo	Nome del vento	Caratteri indicativi
0	0 — 0,5	calma	calma, il fumo ascende verticalmente
1	0,6 — 1,7	bava di vento	il vento piega il fumo
2	1,8 — 3,3	brezza leggera	si muovono le foglie
3	3,4 — 5,2	brezza tesa	foglie e banderuole agitate
4	5,3 — 7,4	vento moderato	banderuole tese, si muovono i piccoli rami
5	7,5 — 9,8	vento teso	si muovono i rami maggiori, le acque si increspano
6	9,9 — 12,4	vento fresco	grossi rami agitati, il vento è avvertito nelle abitazioni
7	12,5 — 15,2	vento forte	alberi agitati, difficoltà di camminare contro vento
8	15,3 — 18,2	burrasca moderata	rami infranti grossi alberi agitati
9	18,3 — 21,5	burrasca forte	oggetti e tegole asportati
10	21,6 — 25,1	burrasca fortissima	alberi sradicati o schiantati
11	25,2 — 29,0	fortunale	devastazioni gravi
12	maggiore di 29	uragano	devastazioni gravissime, distruzioni

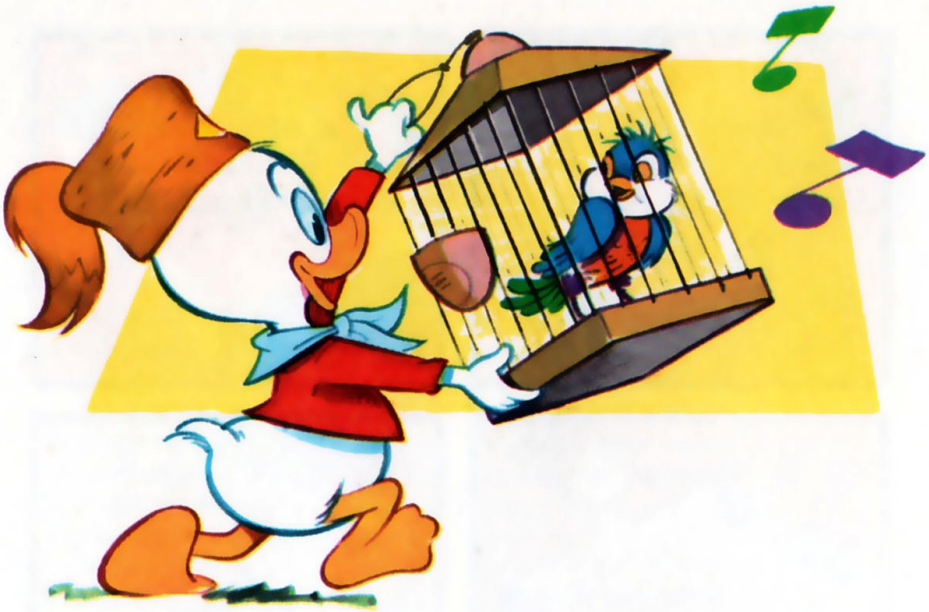
ALLO SPECCHIO CON UN FIORE

Se volete sapere "come" siete, dite "quale" fiore preferite. Fra i suoi petali potreste scoprire un pizzico della vostra personalità nascosta.

Astro	un po' volubile.
Azalea	aspirate a grandi imprese.
Begonia	avete il senso dell'amicizia.
Ciclamino	siete un po' chiusi.
Dalia	siete riconoscenti.
Edelweiss	uhm... che sognatori.
Fiordaliso	idee chiare.
Garofano rosso	vivacità.
Gelsomino	siete un po' timidi.
Geranio	carattere semplice.
Giacinto	siete nati per essere felici.
Giaggiolo	vi piacciono le novità.
Giglio	la bontà è il vostro forte.
Iris	siete dei fiduciosi.
Margherita	che indecisi!
Mughetto	i civettuoli.
Ortensia	poco sensibili.
Rosa	affettuosità.
Verbena	siete dei riflessivi.
Viola	avete una memoria di ferro.

ORME IN SCATOLA

Ragazzi, se avete mai pensato di collezionare orme di animali, vi suggeriamo il modo di raccoglierle. Con una scatola "recintate" le impronte che trovate e versatevi su, piano piano, del gesso liquido, ricoprendole con uno strato di cm 2 di spessore. Aspettate pazientemente che il gesso indurisca (almeno venti minuti), poi tirate via il cartone e raccogliete il calco. Avete cosí l'orma alla rovescia; per raddrizzarla ripetete ora la stessa operazione sul calco. A lavoro ultimato, etichettate col nome del... legittimo proprietario!



QUANDO LA FAMIGLIA TRASLOCA...

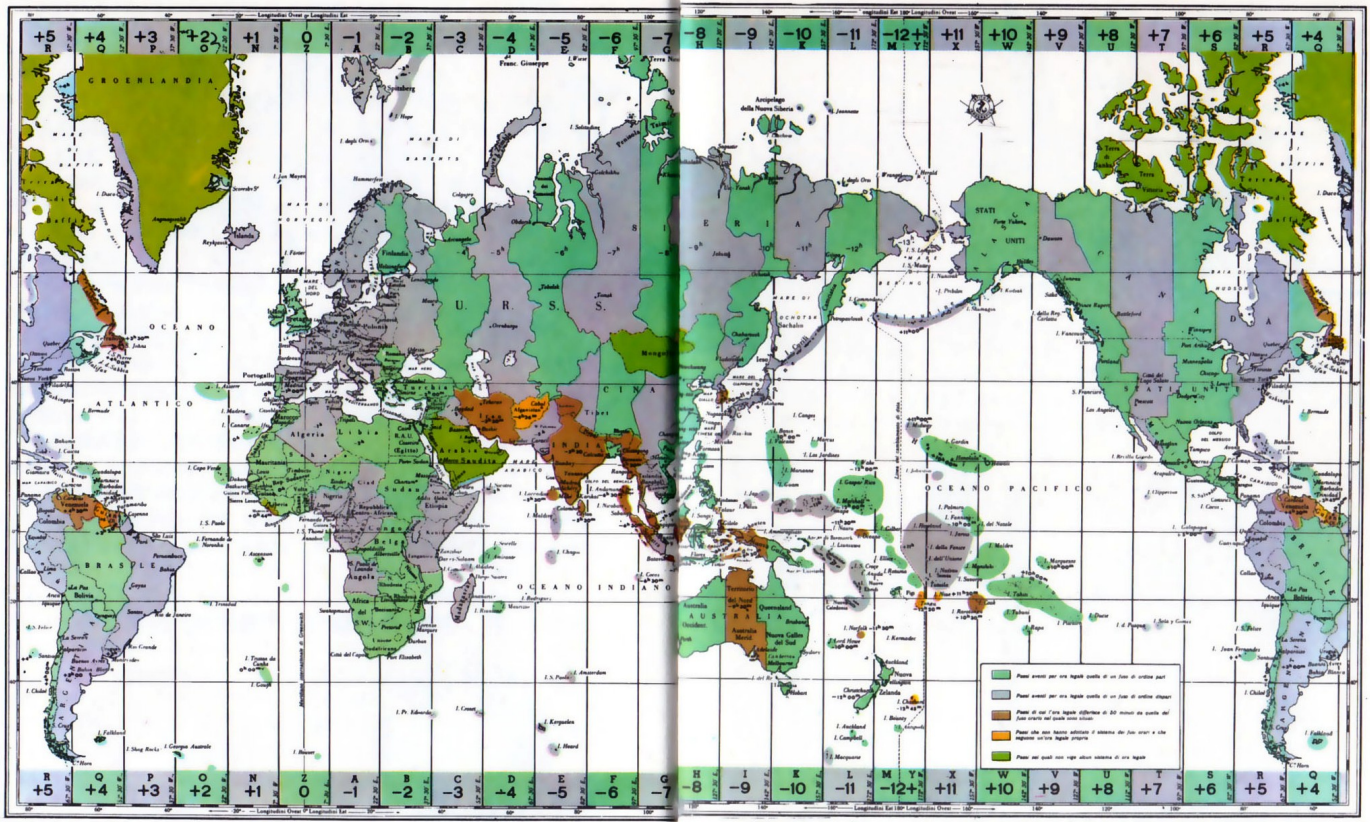
... in casa c'è da fare per tutti. Anche per voi, ragazzi. Questi dovranno, per prima cosa, munirsi di giornali, carta da pacco, nastro adesivo e corda e impacchettare i propri libri. Si aprono per tutta la loro grandezza i giornali (2-3 fogli per volta) e si piegano in quattro nel senso della larghezza. Con la striscia cosí ottenuta si fascia un gruppo di quattro-cinque libri e si fissa la fasciatura con un pezzo di nastro adesivo. Quindi si avvolge in carta da pacco e si numera in due o tre punti il pacco, che sarà successivamente legato con un giro di corda. Il pacco non deve essere troppo pesante. A parte su un quaderno, in corrispondenza del numero segnato, si scriveranno i titoli dei libri contenuti nel pacco stesso. Lo stesso va fatto per le scatole dei giochi. Lo stesso ragazzino può rendersi utile nel caso ci fossero animali: basta un niente a smarrire un cucciolo durante il via vai d'un trasloco, perciò occhio al... guinzaglio, occhio alla gabbietta dei canarini, al cesto del gatto e al loro... mantenimento durante un giorno tanto movimentato.

LA MONTAGNA GRADO PER GRADO

Quanti e quali sono i gradi di difficoltà di una ascensione alpinistica? La Scuola di Roccia di Monaco di Baviera li ha fissati in sei. Eccoli: *primo* (facile): la roccia presenta numerosi appigli per le mani e appoggi per i piedi. *Secondo* (mediocremente difficile): la roccia non presenta appigli molto evidenti e numerosi. *Terzo* (difficile): la roccia presenta appigli esili e scarsi. *Quarto* (molto difficile): la roccia, oltre a presentare pochi ed esili appigli, è in leggera "verticale". *Quinto* (oltremodo difficile): parete liscia e in verticale, che tuttavia è possibile scalare senza ricorrere a mezzi artificiali. *Sesto* (estremamente difficile): parete verticale scalabile solo con l'aiuto di mezzi artificiali (corde, chiodi, eccetera). E ora un consiglio, ragazzi: non affidatevi mai alla montagna senza l'opportuno equipaggiamento e senza l'indispensabile compagnia di persone esperte, meglio se guide o maestri.

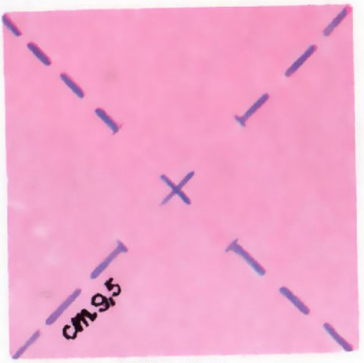
IL GIORNO A "SPICCHI"

"Che ore sono..." "Le..." "Lasciami finire, intendevo: che ore sono a Sidney?" "Eh?... uhm..." È semplice, Giovani Marmotte. Basta dare un'occhiata alla nostra illustrazione per rispondere. Immaginate la terra divisa in 24 "spicchi", qui ne conterete 26 perché i primi due sono ripetuti in... fon-



do. Questi spicchi si chiamano fusi orari. Ora, se nel fuso del meridiano di Greenwich, quello che è stato preso come meridiano di partenza, sono le 12, per sapere l'ora di Sidney basta osservare l'illustrazione. Si nota che c'è una differenza di 10 fusi, vale a dire di 10 ore, e poiché si siamo spostati verso est, cioè a destra, il giorno sarà già passato di 10 ore, quindi dovremo praticamente aggiungere 10 ore al... mezzogiorno. In definitiva a Sidney saranno le 22. Qualora c'interessasse l'ora d'una località a ovest, cioè a sinistra del meridiano di Greenwich, si sottraggono tante ore quanti sono i fusi di cui dista quella località. Teniamo poi presente che quando si supera il meridiano centrale del fuso 12 si cambia data. Si guadagna un giorno se si va verso est, lo si perde se si va a ovest.

FIGURA A



cm. 20

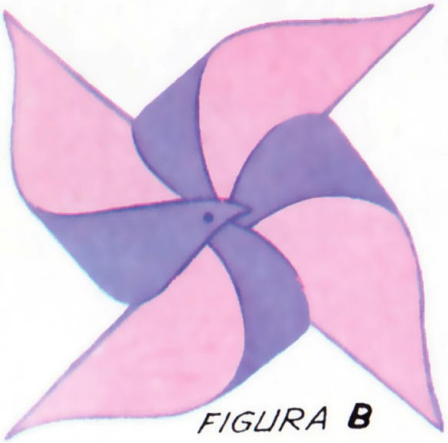
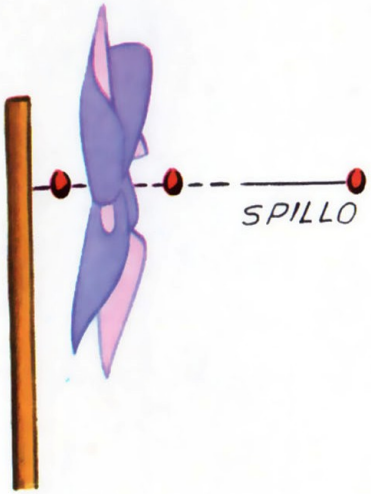


FIGURA B



ATTENZIONE, RAGAZZI! SI GIRA!

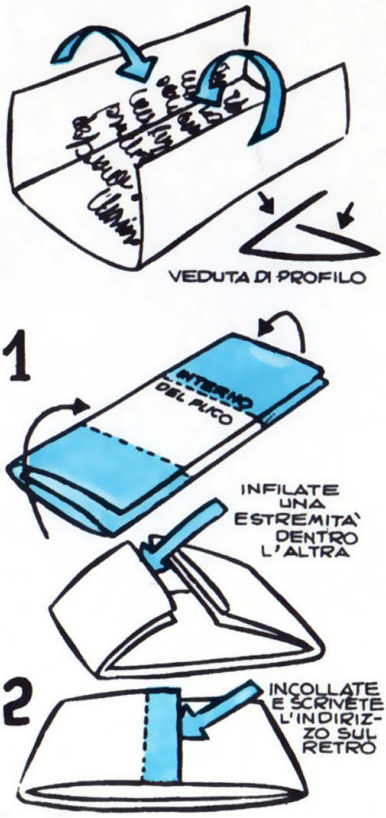
Col "puff" e non col "ciak", perché non è d'un film che vi parliamo, ma di come fabbricare una girandola. Dunque ritagliate, da un quadrato di cartoncino di cm 24 di lato, i quattro triangoli formati dalle diagonali (A). Piegateli come (B) e uniteli per le punte con un grosso spillo che fisserete a un'asticella. Ecco pronto il fiore di carta.

SALUTI DALL'INFERNO

Esiste nello Stato del Michigan una cittadina chiamata Hell (in Inglese: "Inferno"). Per dare incremento al turismo l'ufficio postale annulla i francobolli delle lettere e cartoline in partenza, con scritte tipo "Saluti dall'Inferno", "L'Inferno vi attende", e via di questo passo. Naturalmente, questi annulli ottengono un grande favore presso i collezionisti, cosí come gli annulli sulla corrispondenza proveniente da città il cui nome sia *palindromo*, cioè leggibile in un senso o nell'altro. Cosí, ad esempio, le città di Harrah (Usa), Glenelg (Scozia), Lal Lal (Australia), Okonoko (Usa), Ee (Olanda), Ii (Finlandia), Oo (Francia).

BUSTE DE' PAPERONI

Il povero arci-multi-miliardario Paperon de' Paperoni è disperato! Pensate: il suo calcolatore elettronico gli ha rivelato che ogni anno spende ben dodici dollari e quarantasette centesimi per l'acquisto delle buste con le quali spedisce le ingiunzioni di pagamento ai suoi debitori morosi. Ebbene noi gli insegneremo il modo di risparmiare questa folle spesa: modo che potrete seguire pure voi quando avrete urgenza di inviare una lettera, e vi troverete sprovvisti di buste e a corto di... valsente.



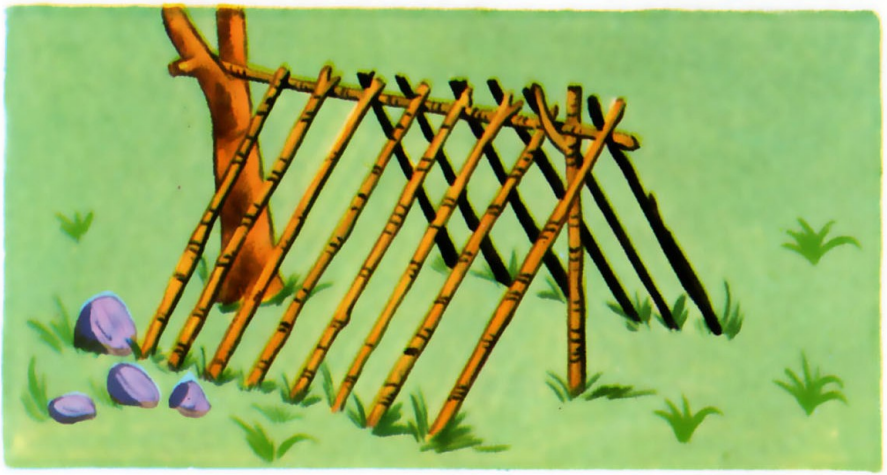
Piegate in tre parti, nel senso verticale, il vostro foglio o il plico sovrapponendo uno all'altro i due lembi esterni. Ripetete la operazione nel senso orizzontale, inserendo – questa volta – i due lembi esterni uno dentro l'altro. Appiattite ben bene il tutto, sigillatelo con carta adesiva, scrivete l'indirizzo, applicate il francobollo e correte pure a imbucare.

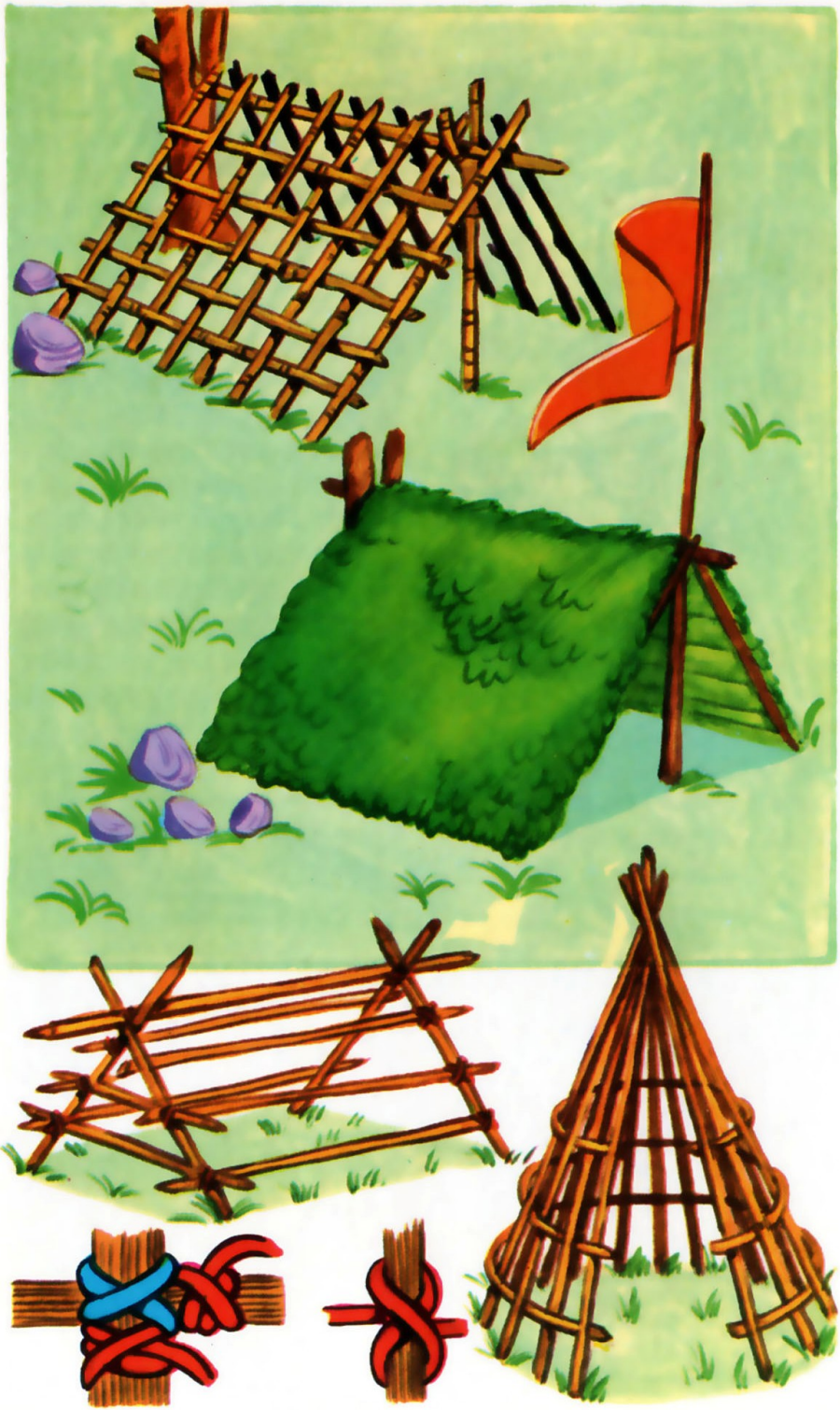
PER NON BAGNARSI TROPPO

Siete al campeggio e dovete attraversare un torrente? "Si passa dal ponte!" Dov'è lo spiritoso? Il ponte manca. Che si fa allora? Si cerca un punto dove il torrente sia piú stretto e l'acqua meno profonda, si tolgono scarpe e calze, si rimboccano i pantaloni e si entra in acqua, avanzando verso la sponda opposta a piccoli passi e seguendo una linea obliqua che salga controcorrente. Tenete le braccia leggermente aperte per maggiore equilibrio e, soprattutto, badate a non lasciarvi tentare da eventuali passerelle di massi: potrebbero non essere stabili e mandarvi a mollo appena vi metteste piede.

UN TETTO PER TUTTI

Non abbiamo la pretesa di aiutarvi a risolvere il problema degli affitti: ci limitiamo a insegnarvi il modo di costruire un capanno che vi sarà utilissimo durante la villeggiatura in campagna. Anzi, ve ne presentiamo due tipi, fra i quali sceglierete quello che più vi aggrada. Seguendo attentamente le illustrazioni, la costruzione del capanno non sarà un'impresa molto ardua, anche se la ricerca e la disposizione dei pali di sostegno richiederà un po' di tempo certamente. Inutile dirvi che, prima di iniziare il lavoro vero e





proprio, dovrete spianare per bene il terreno. Poi, una volta tirata su la struttura, non dovrete far altro che ricoprirla di frasche, e accomodarvi all'ombra.

CUCINA CAMPESTRE

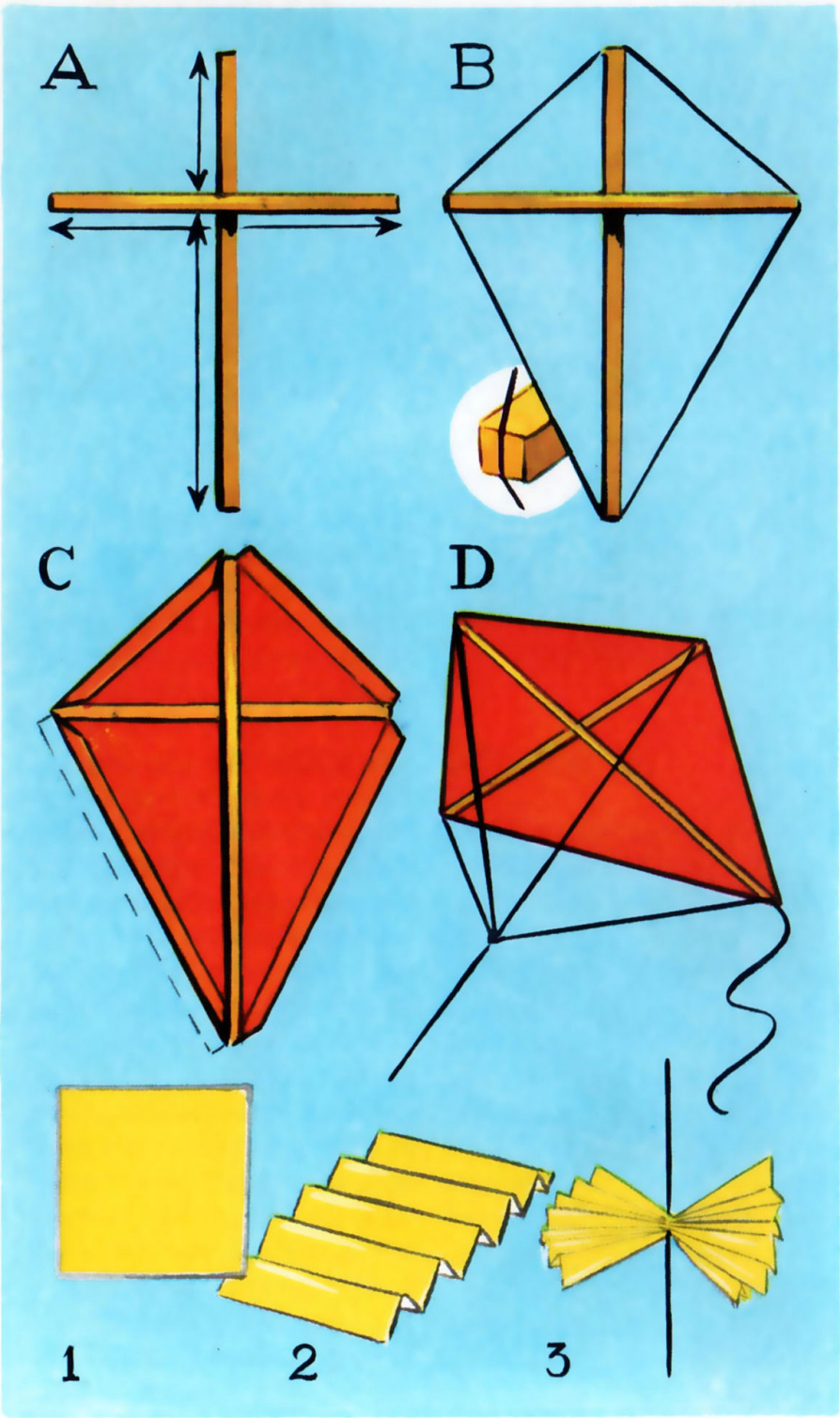
Per le escursioni in campagna, i supermarket vi offrono un'imponente e allettante varietà di cibi congelati, surgelati, scatolati, pre-cucinati, liofilizzati eccetera eccetera. Tuttavia per voi, Giovani Marmotte, sarà piú piacevole e gustoso un pranzetto preparato alla moda degli "antichi" pionieri. Il vostro "menu" consisterà in un piatto di pesce e in uno di carne, entrambi cotti... alla fiamma. Ripulito per benino il pesce (che avrete pescato magari voi stessi) infilzatelo con dei legnetti che poi fisserete fra gli interstizi d'un ceppo di legno resinoso che servirà ad aromatizzarlo. Esponetelo quindi alla fiamma viva d'un fuoco acceso fra due file di massi paralleli. Quando sarà ben rosolato da una parte, rivoltatelo per completare la cottura. E quindi salate. Intanto avrete acceso un altro fuoco entro il cerchio di massi: su questo

fuoco esporrete la carne sospesa a un bastone sorretto da un palo biforcuto e trattenuto a terra da un masso, come risulta ben chiaro dall'illustrazione. La faccenda non è difficile e dovrebbe riuscirvi perfettamente. In caso contrario... be'... avrete sempre la risorsa dei cibi congelati, surgelati, scatolati, pre-cucinati, eccetera che vi sarete portati.

IL CERVO VOLANTE

Non alludiamo certo a quel grosso coleottero, piuttosto bruttarello, scientificamente chiamato *Lucanus Cervus*, che con le mandibole molto sviluppate perfora i giovani rami delle querce per succhiarne la linfa.
Il cervo di cui vi parliamo è conosciuto anche col nome di *aquilone*, e può essere costruito con minima spesa e poco lavoro. Procuratevi due listelli di legno molto leggeri e sottili, il primo lungo cm 100 e il secondo 80 (A: pagina seguente). Incollateli l'uno all'altro, in forma di croce e fate passare per le loro estremità un filo di nylon, in modo da ottenere una specie di rombo (fig. B). Da un foglio di carta colorata, molto leggera, ritagliate un rombo di dimensioni lievemente superiori e piegatene i bordi incollandoli come mostra la figura C. Non vi resta ora che applicare il

filo, lungo non meno di sei metri, e il vostro cervo è pronto per alzarsi in volo (vedi figura D).
Questo giocattolo, come certamente saprete, è un benemerito della Scienza: infatti fu adoperato da Beniamino Franklin per lo studio dell'elettricità atmosferica, e da Guglielmo Marconi come antenna per i suoi primi esperimenti di radio-trasmissioni. In tempi piú recenti, esso ha fornito un modello meccanico al comportamento degli aeroplani in volo ed è stato anche usato per rilevamenti aerologici e meteorologici. Niente male, eh!
Come dite? Che cosa rappresentano quelle strane sagome contrassegnate dai numeri 1, 2 e 3? Oh, avete ragione, ragazzi: per un attimo ci siamo lasciati prendere la mano dalla scienza e dalla storia... trascurando la geografia. Ulp, che confusione: torniamo a bomba. Prendete cioè della carta colorata e fatene dei quadretti (lato cm 20), piegateli a fisarmonica (come da figura 2) e stringendoli al centro fateci passare un filo e fissate con un nodo. A distanza di circa un mezzo metro fissate un'altra farfalla di diverso colore e... cosí via.


A
B
C
D
1
2
3

PRONTO SOCCORSO

Càpita qualche volta di vedere un uccellino che tenta inutilmente di riprendere il volo da terra dove è caduto o perché ha una zampetta fratturata o perché una sua ala è stata seriamente ferita dallo sparo di un cacciatore oppure da una fionda. Se ciò accadrà anche a voi, dovrete raccogliere delicatamente l'animaletto per prestargli almeno le prime adeguate cure.

La zampa fratturata potrà saldarsi facilmente se la "bloccherete" con due legni tenuti ad essa aderenti con una legatura.

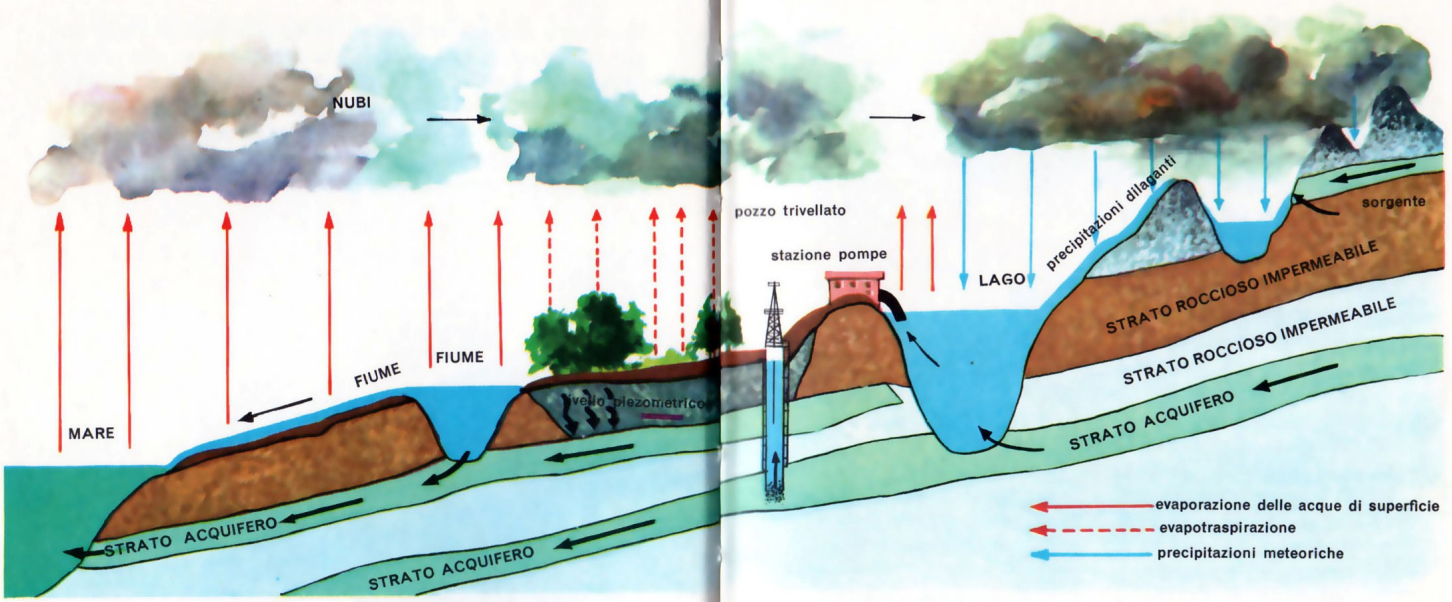
L'ala, invece, dovrà essere liberata dai pallini mediante un ago ben disinfettato: quindi si dovrà disinfettare la ferita con un batuffolo di cotone intriso di acqua ossigenata. Infine la si dovrà immobilizzare fra due tavolette di legno tenute aderenti con una legatura.

Vi potrebbe anche accadere di dover prestare le prime cure a un cane o a un gatto vittime di un incidente. Ecco che farete in attesa dell'arrivo di un veterinario che dovrà *sempre* essere chiamato. La prima cosa da farsi è un'immediata pulizia della ferita: applicate con una spugna o con un batuffolo di cotone una blanda soluzione di un disinfettante che non irriti fin che tutti i corpi estranei siano stati rimossi; il pelo circostante sarà tagliato corto. Se la ferita è superficiale, dopo averla pulita, la si può cospargere di acido borico in polvere: di solito guarisce senza ulteriori attenzioni. Le ferite profonde richiedono l'intervento del medico.

Se l'animale si troverà in stato di collasso, lo trasporterete delicatamente e lo distenderete su una coperta. Per nessun motivo, mai, dovrete dargli qualcosa da bere o da mangiare (né acqua, né cordiali, né caffè, né zucchero. Niente!). Gli metterete accanto un piccolo cuscino dove esso, sentendone il bisogno, potrà appoggiare la testa (sarà l'istinto a suggerirgli che, così, il suo respiro è notevolmente facilitato).

L'OROLOGIO DEI FIORI

Se avete un giardino o un vicino di casa con giardino o abitate nei pressi di giardini pubblici e vi si è fermato l'orologio, allora... il gioco è fatto! Per sapere l'ora, con una certa approssimazione, vi basterà consultare i fiori con uno sguardo e una fiutata. Come c'è chi si sente piú in forma in una determinata ora del giorno, cosí i fiori hanno il loro momento magico: si schiudono, si chiudono o emanano un piú intenso profumo sempre in certe determinate ore. Ne volete una conferma? Consultate una aiuola fiorita e controllate l'ora seguendo lo schema dell'orologio dei fiori!



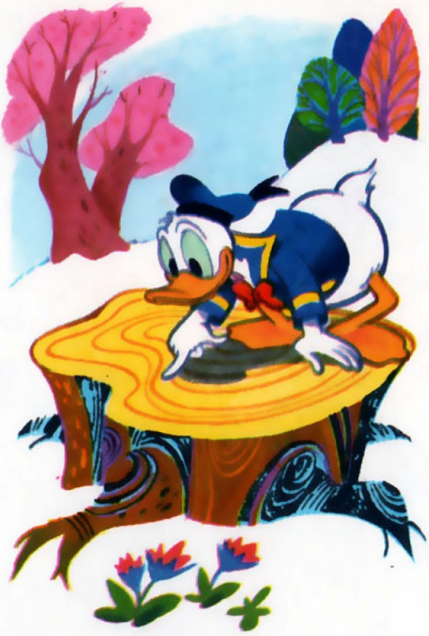
IL CICLO DELL'ACQUA

Sapete che la maggior parte dell'acqua che abbiamo a disposizione ci viene dal mare? Come, è presto detto. L'acqua del mare, esposta al calore del sole, evapora lentamente. A contatto con gli strati piú freddi dell'atmosfera, il vapore si condensa in nuvole. Queste, sospinte dai venti sull'entroterra, si raggruppano e condensano sempre di piú, dando luogo alla pioggia, alla neve, alla grandine. Una buona metà dell'acqua che precipita sulla terra evapora a sua volta. Un'altra parte, assorbita dal suolo, si raccoglie in serbatoi naturali a cui l'uomo attinge da pozzi e trivellazioni. Il rimanente torna invece, attraverso fiumi, laghi e canali sotterranei, al mare, da dove riprende il suo ciclo.

QUANTO "FA" UN FIUME?

Volete sapere a che velocità scorre un fiume? Segnate sulla sponda, in una zona dove l'acqua scorra in linea retta, due punti distanti 20 metri. Buttate ora al centro del fiume (presso la riva la corrente è meno veloce) un dischetto di legno pesante e, orologio alla mano, calcolate quanti secondi impiega il legno a percorrere quei 20 metri. Moltiplicate la cifra per 50 e avrete il numero di secondi che la corrente impiega a percorrere un chilometro. Dividete 3600 (che è il numero di secondi di un'ora) per il numero che avete prima ottenuto e conoscerete cosí la velocità oraria di quel fiume, vale a dire, saprete approssimativamente quanti chilometri all'ora percorre quel fiume.

ALBERO, AMICO



"Albero, amico", ha scritto una gentile poetessa, e non possiamo darle torto: esso infatti è un vero amico che ci è – piú che utile – addirittura indispensabile, depurando l'aria che respiriamo. Inoltre serve per evitare il franamento dei terreni montani, fornisce legname per il riscaldamento, la costruzione di mobili, attrezzi vari. Se ci accade di smarrirci in una foresta esso ci sarà di guida e orientamento poiché la parte del suo tronco ricoperta da uno strato piú o meno abbondante di muschio indica il Nord. Che dire, poi, dell'immensa varietà di frutti che prodiga alla nostra tavola? E le foglie? E i germogli? E i virgulti che costituiscono l'unico alimento di molti animali?

Né possiamo passar sotto silenzio molti alberi particolari, come ad esempio l'*Albero Bottiglia* (arcipelago Malese) la cui parte inferiore del fusto è un grande bulbo acquifero del diametro di cm 60, preziosa riserva d'acqua nella stagione arida. L'A. dei *Viaggiatori* (Madagascar), con grandi foglie a ventaglio, fornisce sostanza grassa, commestibile. L'A. del *Burro* (tropicale) dai cui semi si estrae una sostanza alimentare che viene anche usata per saponificazione. L'A. del *Latte* (Venezuela) dà, per incisioni, un latte dolce dal quale si ricava grasso per candele. L'A. del *Pane* (Indie Orientali) coltivato per i frutti farinosi. L'A. del *Sapone* (Americhe) dai frutti usati come detersivo. E poi ancora l'A. della *Gomma*, del *Ferro*...

Gli alberi, infine, detengo-

no un vero e proprio record di longevità, come potete osservare dalla Tabella che qui diamo:

PIANTA	ETÀ MASSIMA		LOCALITÀ DELLA VERIFICA
	STIMATA	VERIFICATA	
SEQUOIA	Anni 4.000	2.300	Nord California
FICUS RELIGIOSA	2.000/3.000	—	India (ne parla la storia)
QUERCIA	2.000	1.500	Bassa Sassonia
GINEPRO	2.000	544	Russia
PINUS SYLVESTRIS	—	584	Svizzera
PINUS CEMBRA	1.200	750	Svizzera
ABETE	1.200	400	Baviera
PINUS ARISTATA	—	4.600	California
LARICE	700	417	Svizzera
FAGGIO	900	250	Francia
TIGLIO	—	815	Lituania
EDERA	440	—	

Ma come si fa a "verificare" l'età d'un albero? Semplicissimo! Basta contare gli "anelli" visibili sulla sezione trasversale del tronco. Ciò non vuol dire che sia necessario tagliare un albero per conoscerne l'età: sarà sufficiente osservare i tronchi recisi per il normale avvicendamento boschivo. Ogni anello corrisponde a un anno: cosí, una veneranda sequoia avrà i suoi 3.500/4.000 anelli. Mica male, eh? E però... che occhio a contarli tutti!

A PROPOSITO DI DENARO...

ALT! FERMI TUTTI! STOP! Se si tira in ballo il denaro, dobbiamo cedere la parola a Paperon de' Paperoni che, su questo argomento, è certamente un super-cannone! "Dovete sapere" raccon-

ta Paperon de' Paperoni "che il denaro è la base del *patrimonio*: questa parola, di origine latina, significa gli averi del *pater familias* ovverossia del capo della famiglia. E poiché IO sono il Capo dei Paperi, è giusto che tutti i loro averi appartengano a me! Il capo-famiglia elargiva, un tempo, una piccola somma, chiamata *peculio*, ai figli e agli schiavi, affinché ne disponessero a loro talento. Ecco perché io elargisco, qualche volta, a Paperino una piccola somma che non superi la folle cifra di un dollaro. Non bisogna però confondere peculio con *pecunia*: anche questa parola deriva dal latino e precisamente da *pecus* – bestiame – ed era usata nei tempi in cui il bestiame era usato come moneta. Oltre al bestiame si usava il sale: da cui la parola *salario* che era una parte della paga del soldato romano.

"Eh eh! Se oggi si usasse ancora il bestiame o il sale come denaro ve le figurereste le dimensioni delle casseforti nelle quali io dovrei custodire i miei trentacinque o quarantamila miliardi di dollari?

"A proposito di Dollari (musica per le mie orecchie!) il termine deriva da *taler*, che è una abbreviazione di Joachimstaler, cioè di quella moneta coniata per la prima volta nel 1519 nella Valle di St. Joachim in Boemia.

"E la Sterlina? Musica veramente celestiale! Il suo nome deriva da star (stella) a cui è appiccicato il suffisso diminutivo *ling*: e ciò perché in origine le sterline portavano impressa una stellina!

"La Lira? Etimologia evidente: dal latino *Libra*, unità di peso equivalente a dodici once. Lo Zecchino? Da Zecca, parola di origine araba (*Sekkah*) che significa *conio*.

"E ora vogliamo fare un po' di musica esotica, elencando qualche moneta dal nome strano, usata in remoti Paesi? Eccovi serviti in un batter d'occhi. Capirete infatti, Giovani Marmotte, che non ho certo difficoltà a intrattenervi su un argomento cosí... musicale.

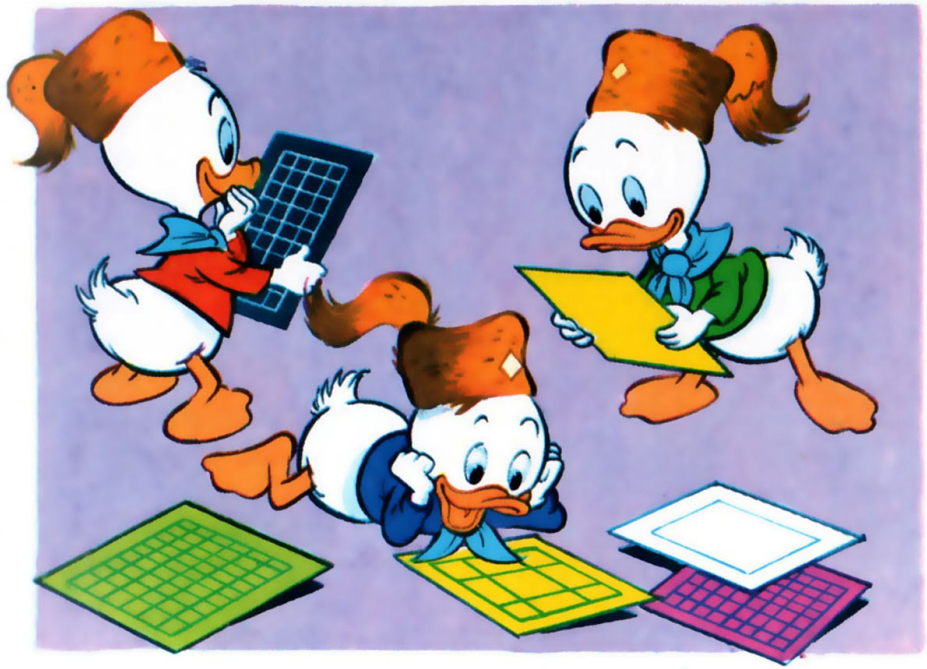
"*Avo* (Macao, Timor) – *Ban* (Romania) – *Candareen*

(Cina) – *Condor* (Colombia, Ecuador) – *Eyrir* (Islanda) – *Kapeika* (Lituania) – *Macuta* (Angola) – *Morocota* (Venezuela) – *Mungo* (Mongolia) – *Satang* (Siam) – *Stotinka* (Bulgaria) – *Tanga* (Tibet)... E potrei continuare, ma – UH-OH! UAK! Ora che ci penso! In alcuni paesi si usano per monete le conchiglie! Forza, ragazzi! Tutti a raccogliere conchiglie... per me!

A ME GLI OCCHI!

"Come indovinare un numero pensato da un amico"

Eccovi 5 colonne (A, B, C, D, E: pagina seguente) piene di numeri. Chiedete a un amico di *pensare* un numero dall'1 al 30, e fatevi dire in quale delle cinque colonne *solamente* appare il numero *pensato*: se nella colonna A, B, C, D, E. Voi saprete dire subito il numero *pensato* dal vostro amico.
Come? Presto detto.



ESEMPIO: il vostro amico vi dirà che il numero *pensato* appare nelle colonne B e D. Voi, svelti come il fulmine e furbi come una volpe, gli direte che il numero pensato è 9. Come mai? Eccovi la soluzione: il numero 9 pensato dal vostro amico appare dunque nelle colonne B e D. La somma dei due primi numeri in alto delle colonne B e D (1 e 8) dà logicamente 9. Un altro esempio: numero pensato 26. Il numero 26 appare nelle colonne A, C e D. La somma dei numeri posti in alto delle colonne A C e D è (2 + 16 + 8) = 26. Semplice, no?

A	B	C	D	E
2	1	16	8	4
27	5	24	9	23
14	17	28	30	20
15	11	17	10	7
18	9	30	27	12
10	21	21	14	15
22	3	18	26	6
7	29	22	28	30
19	19	23	13	5
26	7	19	11	21
23	15	26	29	14
6	5	27	24	22
3	23	25	12	13
11	13	20	15	29
30	27	29	25	28

"Come indovinare l'età... della zia!"

2	38	74
3	39	75
6	42	78
7	43	79
10	46	82
11	47	83
14	50	86
15	51	87
18	54	90
19	55	91
22	58	94
23	59	95
26	62	98
27	63	99
30	66	102
31	67	103
34	70	106
35	71	107

1

Invitate un amico o una zia, di cui naturalmente ignorate l'età, a dire in quale o quali delle sette tabelle qui riportate compare la loro età. Dopo che vi saranno state segnalate le tabelle, voi sarete immediatamente in grado di dire con esattezza l'età dell'amico... o della zia! Ecco come si procede: basta fare la somma dei numeri che compaiono in alto e a sinistra delle tabelle indicate.

1	37	73
3	39	75
5	41	77
7	43	79
9	45	81
11	47	83
13	49	85
15	51	87
17	53	89
19	55	91
21	57	93
23	59	95
25	61	97
27	63	99
29	65	101
31	67	103
33	69	105
35	71	107

2

64	82	100
65	83	101
66	84	102
67	85	103
68	86	104
69	87	105
70	88	106
71	89	107
72	90	
73	91	
74	92	
75	93	
76	94	
77	95	
78	96	
79	97	
80	98	
81	99	

3

4	38	76
5	39	77
6	44	78
7	45	79
12	46	84
13	47	85
14	52	86
15	53	87
20	54	92
21	55	93
22	60	94
23	61	95
28	62	100
29	63	101
30	68	102
31	69	103
36	70	
37	71	

4

8	42	76
9	43	77
10	44	78
11	45	79
12	46	88
13	47	89
14	56	90
15	57	91
24	58	92
25	59	93
26	60	94
27	61	95
28	62	104
29	63	105
30	72	106
31	73	107
40	74	
41	75	

5

32	49	98
33	50	99
34	51	100
35	52	101
36	53	102
37	54	103
38	55	104
39	56	105
40	57	106
41	58	107
42	59	
43	60	
44	61	
45	62	
46	63	
47	96	
48	97	

6

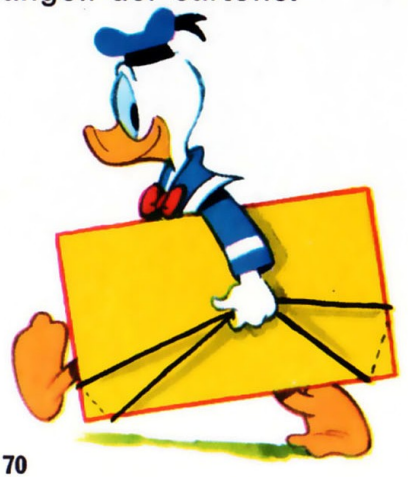
16	49	82
17	50	83
18	51	84
19	52	85
20	53	86
21	54	87
22	55	88
23	56	89
24	57	90
25	58	91
26	59	92
27	60	93
28	61	94
29	62	95
30	63	
31	80	
48	81	

7

Esempio: la zia ha 39 anni. Infatti il 39 compare nelle tabelle 1, 2, 4, 6; sommando i primi numeri in alto a sinistra delle tabelle 1, 2, 4, 6, avrete cioè: 2 + 1 + 4 + 32 = 39!

CARTONE AL LAZO

Nella vita possono capitare le cose piú impensate: anche quella di dover trasportare un foglio di cartone tanto largo e tanto lungo che non sapete... come portarlo.
Ebbene, Paperino vi consiglia di prendere una corda robusta che misuri il doppio della lunghezza del vostro cartone e di annodarla. Afferrate in mezzo i due capi e passate le due estremità agli angoli del cartone.



I GRANDI SALTATORI

Qui di seguito, espresse in metri, sono descritte le massime altezze che alcuni mammiferi... portati per il salto possono raggiungere:

puma	metri	3,10
canguro	»	2,70
impala	»	2,50
antilope	»	1,50
coyote	»	1,20
scoiattolo . . .	»	0,90
topo-canguro .	»	0,45

I GRANDI VELOCISTI

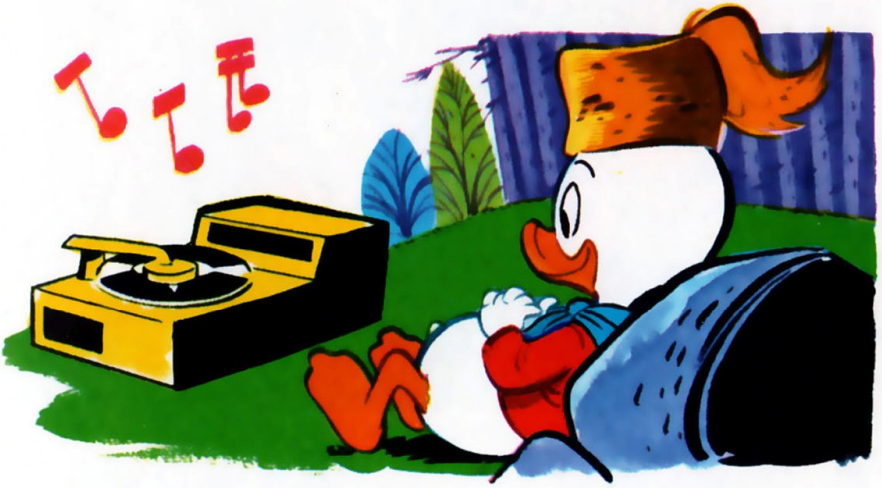
Almeno per brevi tratti, alcuni tra i piú noti mammiferi possono raggiungere sorprendenti record di velocità:

elefante	km/h	40
rinoceronte . .	»	45
lupo	»	45
giraffa	»	50
zebra	»	65/70
lepre	»	55/77
leone	»	80
gazzella	»	80
ghepardo . . .	»	104/110

I GRANDI VOLATORI

Velocità approssimative di alcuni uccelli:

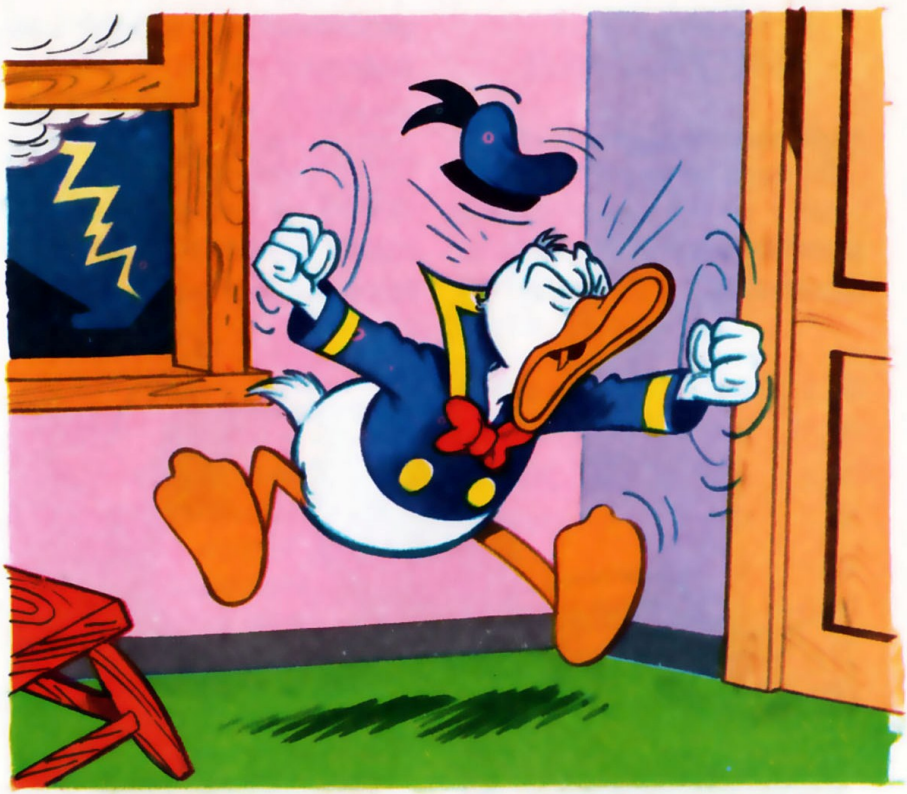
ghiandaia azzurra	km/h	30
gabbiano	km/h	60
allocco	»	65
storno	»	80
oca del Canada	»	110
colibrí	»	110
aquila dorata	»	160
falco pellegrino	»	160



DISCORSO SUI DISCHI

Nell'antichità, il disco era muto e serviva esclusivamente per le gare sportive. Poi, qualcuno ebbe l'idea di sonorizzarlo dando cosí inizio al... Il disco vero e proprio, infatti, è dovuto all'Americano d'origine tedesca Emil Berliner che lo mise in commercio nel 1894 insieme con una macchina di sua invenzione, chiamata "grammofono". Ma, storia a parte, è certo che i dischi richiedono una manutenzione accurata che possiamo riassumere nei seguenti punti:

1° - Devono essere conservati nelle loro foderine: cosí saranno protetti dalla polvere che si deposita nei solchi e che produce un fastidioso scricchiolio durante l'esecuzione.



2° - Devono essere conservati "in piedi" e uno accanto all'altro come libri nello scaffale. *Mai* sistemati in pila!

3° - Maneggiandoli, devono essere tenuti per la costa con tutt'e due le mani e ciò per evitare di mettere le dita sulla loro superficie che, causa il lieve sudore dei polpastrelli, diverrebbe unta.

4° - Per pulirli, usare esclusivamente gli appositi tamponcini che devono essere strofinati *a spirale*, cioè seguendo l'andamento del solco. Non usare per nessun motivo stracci o panni di nessun genere: al loro strofinio, infatti, si deve quella carica di elettricità *statica* che, durante l'esecuzione, dà luogo a un caratteristico schioppettio.

5° - Quando non si adopera il giradischi il braccio del pick-up deve essere bloccato con l'apposito fermo a gancio, la puntina deve essere protetta nel suo involucro e, di tanto

in tanto, va pulita con un morbidissimo spazzolino.
6° - Un'ultima raccomandazione: il vostro svago non deve essere il tormento altrui: perciò abbiate l'avvertenza di non suonare i dischi a tutto volume, ma teneteli a un livello ragionevole, che non rintroni le povere orecchie di quanti vi stanno intorno.

CONOSCERE L'AUTO

L'automobile è quel mezzo di locomozione che serve per andarci *sopra* e non per mettere *sotto* i pedoni (cosa, questa, assolutamente da evitare perché porta dritto filato in galera!).
Per possedere un'automobile occorre anzitutto comperarla: ciò è estremamente facile, in quanto basta firmare le cambiali. Una volta comprata l'automobile, se la si vuol guidare è necessaria la *patente* che si ottiene per mezzo di un esame nel quale il candidato deve dar prova di conoscere un mucchio di nozioni teoriche che poi dovrà mettere in pratica a scanso di guai. Ottenuta la patente, prima

di guidare l'auto è indispensabile fare un sopralluogo in città, per conoscere le strade in cui è permesso circolare nei due sensi, quelle in cui è permesso circolare in un solo senso e quelle in cui è vietato circolare in un senso e nell'altro.
Ciò fatto, l'automobilista può immettersi nella marea del traffico e ben presto impara che per recarsi da Via Ics a Via Ipsilon impiega tre volte il tempo che impiegherebbe se ci andasse a piedi. Arrivato a destinazione, deve cercare un posteggio e solitamente lo trova a un paio di chilometri di distanza. L'automobile si compone essenzialmente di due parti: l'interno e l'esterno. L'*interno* contiene la ruota di scorta e il motore. Per far funzionare il motore è necessaria la benzina che si compera presso le stazioni di servizio, quando non sono in sciopero: il che accade solitamente proprio il giorno in cui si ha necessità assoluta di viaggiare. In questo caso è consigliabile servirsi del treno o dell'aereo.
L'*esterno* si chiama anche *carrozzeria* alla quale sono applicati i paraurti: questi servono per appiccicarci etichette auto-adesive su cui sta scritto: "Non avvicinarti, pungo!" – "Attenzione! Macchina catti-

va!" – "Guai a chi mi sorpassa!" e altre amenità del genere.
Ogni automobile deve essere munita di due targhe di immatricolazione (una anteriore e una posteriore): queste targhe portano la *sigla* della Provincia e un numero progressivo. Ci sono poi: *Targhe internazionali*, la cui sigla indica lo Stato di appartenenza;
Targhe particolari, e infine *Targhe speciali*... e famose.

TARGHE INTERNAZIONALI

A – Austria
AND – Andorra
AUS – Australia
B – Belgio
BG – Bulgaria
BR – Brasile
BUR – Birmania
C – Cuba
CDN – Canada
CH – Svizzera
CL – Ceylon
CO – Colombia
CS – Cecoslovacchia
CY – Cipro
D – Germania
DK – Danimarca
DZ – Algeria
E – Spagna
EIR – Eire
ET – Egitto
F – Francia
FL – Liechtenstein
GB – Gran Bretagna e Irlanda del Nord
GBZ – Gibilterra
GH – Ghana
GLA – Guatemala
GR – Grecia
H – Ungheria
IL – Israele
IND – India
IR – Iran
IRQ – Iraq
IS – Islanda
J – Giappone
JOR – Giordania
L – Lussemburgo
RL – Libano
M – Marocco
MC – Monaco
MEX – Messico
N – Norvegia
NIC – Nicaragua
NL – Olanda
NZ – Nueva Zelanda
P – Portogallo
PA – Panama
PAK – Pakistan
PE – Perú
PI – Filippine
PL – Polonia
PY – Paraguay
R – Romania
RA – Argentina
RC – Cina Naz.
RCH – Cile
RH – Haiti
RI – Indonesia
RIM – Mauritania
RSM – San Marino
S – Svezia
SDV – Città del Vaticano
SF – Finlandia
SGP – Singapore
SU – URSS
SYR – Siria
T – Thailandia
TN – Tunisia
TR – Turchia
U – Uruguay

USA – Stati Uniti
WAN – Nigeria
YU – Iugoslavia
YV – Venezuela
ZA – Unione Sudafricana

TARGHE PARTICOLARI

AF – Agricoltura e Foreste
CC – Corpo Consolare
EE – Escursionisti esteri
VF – Vigili del fuoco
EI – Esercito Italiano
CRI – Croce Rossa Italiana
CD – Corpo Diplomatico
TIR – Trasporti internazion.
GdF – Guardie di Finanza
AM – Aeronautica Militare
MM – Marina Militare
SMOM – Sovrano Militare Ordine di Malta

TARGHE SPECIALI

Topolino – 113
Paperino – 313
Paperon de' Paperoni – $$$
Banda Bassotti – B.B.
Pippo – YUP!

DAL SOLE AL SALE

Il cloruro di sodio – che in parole povere sarebbe il comune sale da cucina – contiene l'80% d'acqua, e questo basta a spiegarne l'origine. Infatti il sale si ricava per la maggior parte dall'acqua di mare. Se trascorrete le vacanze su qualche spiaggia del Sud, potreste provare a ottenerne un po', piú o meno con lo stesso sistema adottato nelle "saline" siciliane. Prendete una bacinella, empitela a metà d'acqua di mare e lasciatela al sole a evaporare. L'operazione è piuttosto lenta ma, via via che l'evaporazione procede vedrete i cristalli di sale depositarsi ai bordi. A evaporazione totale, rastrellate il vostro pizzico di sale e lasciatelo "stagionare" al sole ancora per qualche tempo. Come dite? È certo, ragazzi, che il sistema piú economico per aver del sale è... quello di far un salto dal tabaccaio.

PISTAA!

Pista, sí, ma con giudizio, ragazzi. È bello buttarsi lungo le piste innevate, ma bisogna però tener sempre presente che la pista è di tutti, anche dello sciatore alle prime armi. Quindi la Giovane Marmotta esemplare do-

vrà tener conto dell'eventuale inesperienza... altrui e propria. E, per muoversi a suo agio durante l'escursione sciistica, dovrà conoscere la segnaletica internazionale per le piste di sci che si sta diffondendo in tutte le località di montagna. Eccovela:

PISTA DIFFICILE

PISTA MEDIA

PISTA FACILE

PISTA MOLTO FACILE

ATTENZIONE
PERICOLO

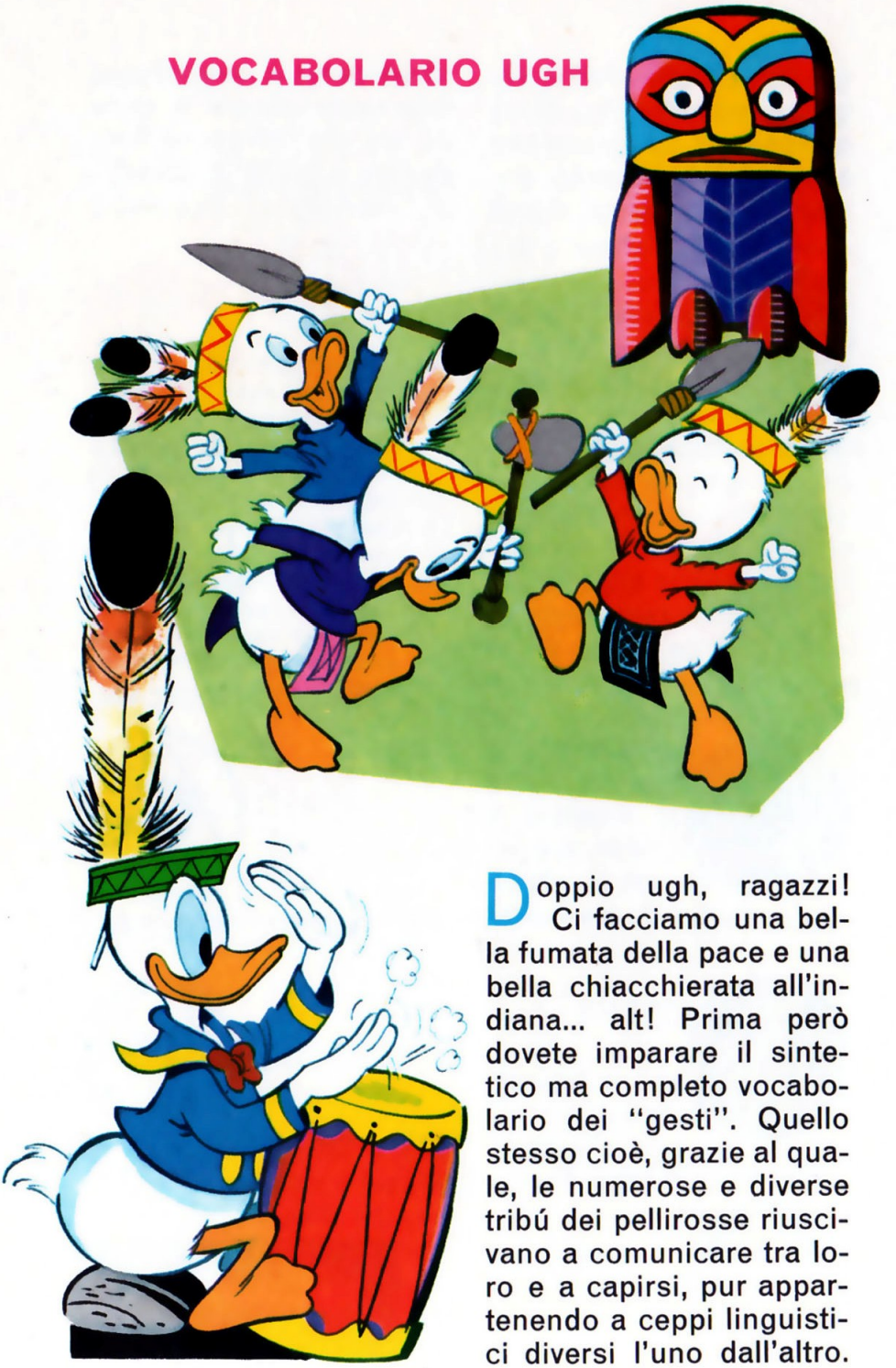
PISTA CHIUSA

POSTO DI SOCCORSO

PRONTO SOCCORSO

TELEFONO

VOCABOLARIO UGH



Doppio ugh, ragazzi! Ci facciamo una bella fumata della pace e una bella chiacchierata all'indiana... alt! Prima però dovete imparare il sintetico ma completo vocabolario dei "gesti". Quello stesso cioè, grazie al quale, le numerose e diverse tribú dei pellirosse riuscivano a comunicare tra loro e a capirsi, pur appartenendo a ceppi linguistici diversi l'uno dall'altro.

IO

TU

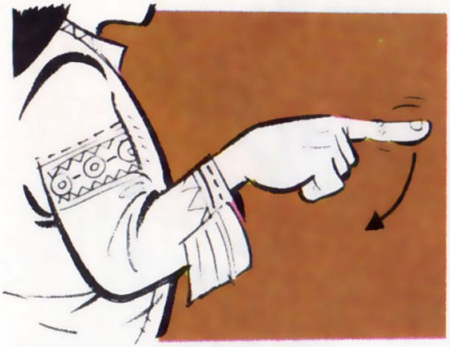
UOMO

TUTTI

VEDERE

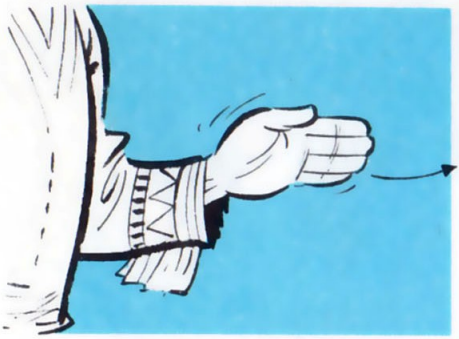
COMBATTERE

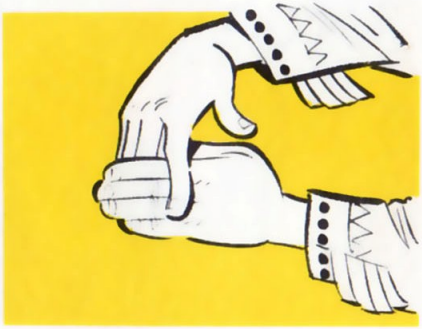
PAUROSO



ASCOLTARE

ANDARE





CAVALLO

UCCELLO

FUOCO

BISONTE

INDIANO

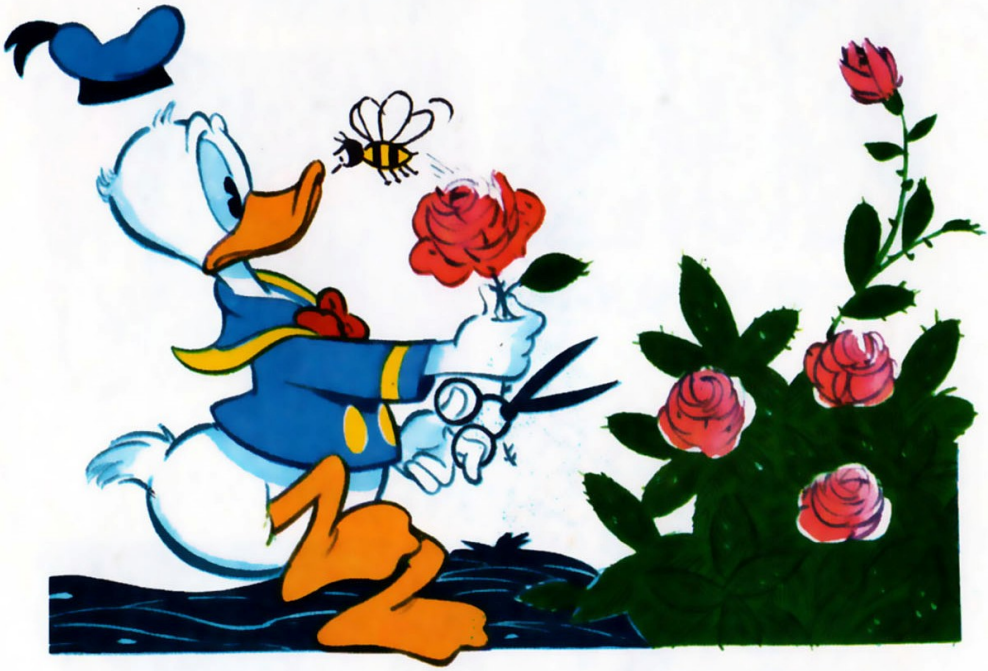
DORMIRE

LUPO

LAVORARE

BUONO

IL MODO MIGLIORE PER CONSERVARE I FIORI RECISI...



... sì, d'accordo, sarebbe quello di non reciderli. La qualcosa non sarebbe neppur vera poiché, togliendo alla pianta un fiore ormai sbocciato o nel pieno del suo rigoglio, offriamo alla pianta-madre la possibilità di rinforzarsi e di dar vita a nuovi boccioli. Comunque tornando ai fiori recisi, ecco qualche breve accorgimento per prolungarne la vita:

a) - mettendo nell'acqua o un pezzetto di carbone dolce, o una compressa di aspirina, o un pezzo di canfora, o un cucchiaino di sale o di zucchero.

b) - appena i fiori mostrano la tendenza ad appassire, si mettano a rinfrescare per una ora in acqua tiepida.

c) - Cambiare assolutamente l'acqua tutte le mattine, accorciando d'un centimetro il gambo dei fiori.

d) - Alla sera, senza togliere i fiori dal loro vaso, avvolgere tutto il mazzo in un grande foglio di giornale.

e) - Per mantenerli freschi, durante un viaggio, avvolgerli in un foglio di carta e mettere il mazzo in una scatola di cartone.

TUTTI A BORDO

Se vi accadrà di dover fare una gita, o addirittura un viaggio per mare, avrete la legittima curiosità di conoscere il significato di alcuni fra i principali termini che si riferiscono alla nave e alle sue parti.
Eccovi pertanto un breve elenco di tali termini:
BABORDO: Fianco sinistro della nave, per chi guarda verso la prua volgendo le spalle alla poppa. Questa parola, che avrete letto chissà quante volte nei romanzi d'avventure, non è in uso nella nostra marina.
BARCARIZZO: Ciascuna delle aperture praticate nei fianchi della nave alle quali – quand'essa è all'ancora – si applicano le scale esterne. Nelle navi da guerra, il barcarizzo di sinistra è usato per il traffico ordinario, mentre quello di destra è riservato al Comandante, agli Ufficiali e alle Autorità.
BAGNASCIUGA: La zona esterna dello scafo, sopra la linea di galleggiamento che può essere bagnata o asciutta, a seconda che la nave sia piú o meno carica. Qualcuno chiama erroneamente bagnasciuga la linea dove normalmente arriva l'acqua sulla spiaggia, il cui termine esatto è invece *battigia*.
BECCHEGGIO: È il movimento della nave da poppa a prua, per effetto del moto ondoso, sí che sembra un uccello che *becchi*.
BOCCAPORTO: Apertura rettangolare praticata sul ponte delle navi, per scendere nell'interno.
CAMBUSA: Il locale dove si conservano i viveri. Dispensa.
CAVIGLIA: Cavicchio, di legno o di ferro, che serve per legarvi le *manovre correnti*.
MANICA: Grosso tubo di metallo emergente dalle soprastrutture per dare aria all'interno.
MANOVRA: Cavo o cordame permanente dell'alberatura. Le *manovre dor-*

mienti, o fisse, servono a tener fermi gli alberi nei due sensi, longitudinale e laterale. Le manovre *volanti*, o correnti, hanno il compito di alzare, abbassare, far girare pennoni e antenne.

MURATA: La parete laterale di una nave, dalla linea di galleggiamento al bordo superiore della fiancata.

NODO: Rapporto spazio-tempo, che equivale allo spazio di un miglio marino nel tempo di un'ora, e serve per indicare la velocità di una nave. Si dirà quindi, ad esempio, che una nave fa 20 nodi (cioè venti miglia all'ora). È inesatto dire: 20 nodi all'ora.

OSTERIGGIO: La costruzione a forma di abbaino con vetri, a spioventi sollevabili, posta sulla coperta per dare aria e luce ai locali sottostanti.

POPPA: La parte posteriore della nave, ove si trovano il timone e la bandiera.

PRUA: La parte anteriore della nave che, durante la navigazione, fende l'acqua.

PLANCIA: Il ponte di comando.

PONTE: Ciascuno dei piani orizzontali che dividono l'interno della nave. Il ponte superiore, e scoperto, della nave si chiama *coperta*.

ROLLIO: Il moto alterno di oscillazione, da un fianco all'altro, provocato dal moto ondoso.

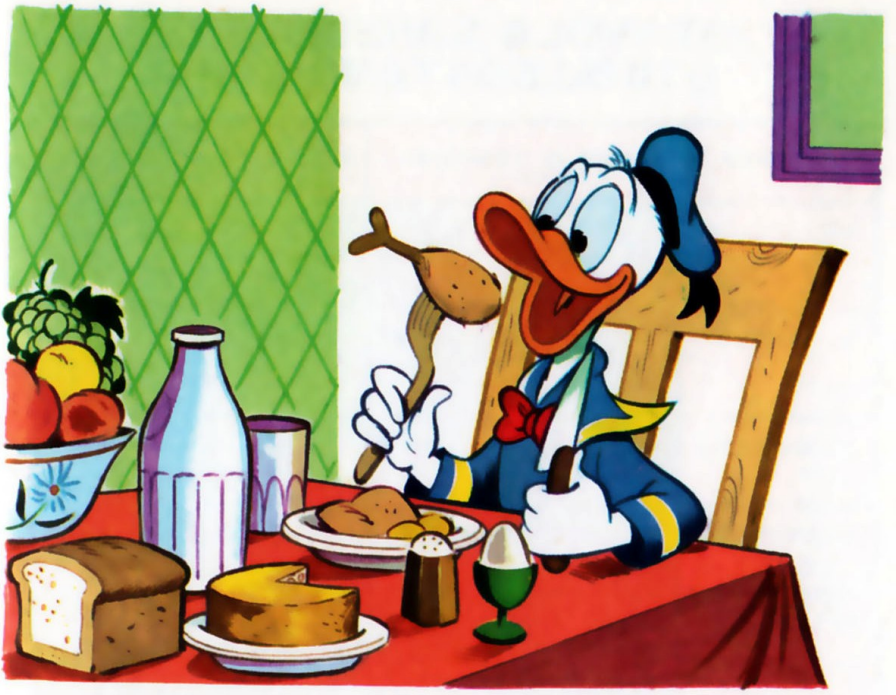
SENTINA: Il luogo piú profondo della nave, nel quale si raccolgono le acque che eventualmente filtrino dall'esterno, quelle residue dei lavaggi, e le scolature degli oli e grassi lubrificanti.

STIVA: Parte inferiore della nave, in cui si *stiva* il carico.

TRIBORDO: Come babordo, non è usato dalla Marina italiana. Indica il lato destro della nave per chi guarda verso prua, ed è chiamato comunemente *dritta*.

LA SALUTE IN CUCINA

La dietetica è diventata di enorme importanza non solo per l'atleta alla ricerca della propria "forma", ma anche per il non-sportivo che, con l'ausilio



di una appropriata alimentazione, si trova a lavorare, a studiare e a giocare nelle migliori condizioni. Le tabelle vi segnalano l'optimum delle calorie e delle vitamine e la loro quantità nei principali alimenti.

FABBISOGNO GIORNALIERO DELLE CALORIE IN RAPPORTO ALL'ETÀ

ETÀ	CALORIE
Bambino di 2 anni	1000
Bambino di 6 anni	1400
Ragazzo di 10 anni	2000
» » 15 »	3200
Giovane di 20 »	3500
Uomo	3000
Donna	2200
Persona anziana (65/70)	2000-2500
Oltre i 70 anni	1800-2200

TAVOLA SINOTTICA DELLE VITAMINE

VITAMINE	DOVE SI TROVANO	A CHE COSA SERVONO
VITAMINA A	Olio di fegato di pesci - Burro - Formaggi - Ortaggi	Favorisce la crescita - Protegge le mucose
VITAMINA B 1	Pula di riso e di grano - Fegato - Lievito - Ortaggi	Favorisce il ricambio di grassi e zuccheri - Protegge il sistema nervoso
VITAMINA B 2	Fegato - Rognone - Uova - Lievito	Favorisce la respirazione delle cellule
VITAMINA B 6	Germe di frumento - Latte - Carni - Lievito	Favorisce il ricambio delle proteine
VITAMINA B 12	Fegato - Rognone - Cuore - Molluschi	Favorisce la crescita e la formazione del sangue - Protegge nervi e mucose
VITAMINA B C	Tutte le carni - Tutti i vegetali	Favorisce la formazione delle proteine
VITAMINA PP	Fegato - Rognone - Carni magre - Lievito	Favorisce il ricambio di zuccheri e grassi
VITAMINA H	Carni e vegetali	Favorisce il ricambio delle proteine
ACIDO PANTOTENICO	Tutti gli alimenti	Favorisce l'attività delle cellule - Protegge i surreni - Anti-infettivo
VITAMINA C	Agrumi - Peperoni - Verdure	Favorisce la respirazione cellulare - Stimola i surreni - Protegge i vasi sanguigni
VITAMINA D	Olio di fegato di pesci - Si forma nella pelle esposta ai raggi solari	Fissa il calcio e il fosforo alle ossa
VITAMINA E	Foglie verdi - Oli vegetali	Favorisce il lavoro chimico delle cellule
VITAMINA K	Verdure - Oli vegetali	Favorisce la coagulazione del sangue

VALORE CALORICO PER CENTO GRAMMI DI PRODOTTO

PANE E PASTA	
Pane	263
Pasta	377
Grissini	373
Biscotti	411
Riso	362
CARNE	
Manzo	218
Vitello	94
Pollo	200
Gallina	302
Tacchino	145
Coniglio	179
Prosciutto crudo	502
Prosciutto cotto	422
Salame	472
Mortadella	367
Salsicce	342
Trippa	78
PESCI	
Baccalà	107
Dentice	106
Merluzzo	74
Orata	82
Salmone	143
Sardina	115
Sogliola	84
Tonno	198
Triglia	113
Trota	88
VERDURE	
Bietola	27
Carciofi	27
Cavolfiori	25
Fagiolini	35
Melanzane	24
Patate	83
Spinaci	20
Zucchine	18
LATTE E DERIVATI	
Latte di mucca	65
Gorgonzola	355
Groviera	385
Mozzarella	339
Parmigiano	389
Pecorino	402
Stracchino	327
Provolone	362
Ricotta	375
FRUTTA	
Albicocche	51
Arance	45
Ciliege	61
Mandarini	44
Mele	58
Melone	20
Noci	646
Pere	63
Pesche	46
Uva	66
CONDIMENTI - UOVA	
Burro	716
Lardo	775
Olio d'oliva	891
Uovo (uno)	81
LEGUMI	
Fagioli	338
Lenticchie	337
Piselli	98
Ceci	320

PER CHI VA ALL'ESTERO

Lo scopo di questo Manuale è anche quello di aiutarvi a comunicare con persone di altri Paesi che, naturalmente, parlano una lingua diversa dalla vostra. Non abbiamo la pretesa di insegnarvi a decifrare i geroglifici egiziani, o gli ideogrammi cartaginesi o il misterioso "tifinar" dei tuaregh. Ci basta mettervi in grado di farvi capire allorché, viaggiando in una Nazione estera, abbiate bisogno di questa o di quella cosa, di questa o quella informazione e cosí via. Eviterete cosí spiacevoli inconvenienti, come accadde a Paperino che una sera, in un ristorante parigino, ordinato in inglese un piatto di pesce (*fish*) si vide servire un vassoio di gettoni da gioco (*fiches*). Eccovi pertanto un dizionarietto in quattro lingue che vi consentirà di girare in lungo e in largo per il mondo e magari di fare una capatina sulla Luna dove, fino a questo momento, si è soltanto sentito parlare in Inglese.

ITALIANO	FRANCESE	INGLESE	TEDESCO	SPAGNOLO
ALLACCIATE LE CINTURE				
Aereo	avion	plane	Flugzeug	avion
Aeroporto	aéroport	airport	Flughafen	aeropuerto
Biglietto	billet	ticket	Flugkarte	billete
Coincidenza	correspondance	connection	Anschluss	empalme, enlace
Decollare	décoller	to take-off	abfliegen	despegar
Orario	horaire	time table	Flugplan	horario
Scalo	escale	landing	Landung	escala
IN CARROZZA: SI PARTE!				
Andata	aller	single ticket	Hinfahrt	ida
Bagagli	bagages	luggage	Gepäck	equipaje
Biglietto	billet	ticket	Fahrkarte	billete
Biglietto d'andata e ritorno	billet d'aller et retour	return ticket	Rückfahrkarte	billete de ida y vuelta
Binario	voie	track	Geleise	via
Cambiare	changer	to change	wechseln	cambiar

ITALIANO	FRANCESE	INGLESE	TEDESCO	SPAGNOLO
Deposito (bagagli)	consigne	luggage room	Gepäckaufbewahrung	consigna
Facchino	porteur	porter	Gepäckträger	maletero
Ferrovia	chemin de fer	railway	Bahn	ferrocarril
Gabinetto	toilette	toilet	Toilette	retrete
Informazione	renseignements	information	Auskunft	información
Orario (da consultare)	indicateur	time table	Fahrplan	horario
Marciapiede (di stazione)	quai	platform	Bahnsteig	andén

PRIMA TAPPA

Acqua	eau	water	Wasser	agua
Ascensore	ascenseur	elevator	Fahrstuhl	ascensor
Asciugamano	essuie-mains	towel	Handtuch	toalla
Bagno	salle de bain	bathroom	Badezimmer	baño
Camera	chambre	room	Zimmer	habitación
Camera con bagno	chambre avec salle de bain	room with bathroom	Zimmer mit Bad	habitación con baño
Cameriera	femme de chambre	chambermaid	Zimmermädchen	camarera

ITALIANO	FRANCESE	INGLESE	TEDESCO	SPAGNOLO
Coperta	couverture	blanket	Decke	manta
Guanciale	oreiller	pillow	Kopfkissen	almohada
Lavare	laver	to wash	waschen	lavar
Lenzuolo	drap	sheet	Bettlaken	sábana
Letto	lit	bed	Bett	cama
Mancia	pourboire	tip	Trinkgeld	propina
Piano	étage	floor	Stockwerk	piso
Portiere	portier	concierge	Portier	portero
Riscaldamento	chauffage	heating	Heizung	calefacción

PRONTO ... PRONTO ...

Con chi parlo?	qui est à l'appareil?	Who is speaking, please?	Wer spricht?	con quién hablo?
Desidero parlare con...	je voudrais parler à...	please may I speak to...	Ich möchte mit... sprechen	deseo hablar con...
Elenco telefonico	annuaire du téléphone	telephone directory	Telephonbuch	guia telefónica
Pronto!	allô!	Hallo!	Hallo!	diga!
Telefono pubblico	téléphone public	public telephone	öffentliche Fern-sprechstelle	teléfono público

A ZONZO PER LA CITTÀ

ITALIANO	FRANCESE	INGLESE	TEDESCO	SPAGNOLO
A destra	à droite	on the right	rechts	a la derecha
A sinistra	à gauche	on the left	links	a la izquierda
Autobus	autobus	bus	Autobus	autobus
Casa	maison	house	Haus	casa
Castello	château	castle	Schloss	castillo
Cattedrale	cathédrale	cathedral	Dom	catedral
Chiesa	église	church	Kirche	iglesia
Dov'è?	où est-il?	where is it?	wo ist es?	donde está?
Fermata	arrêt	stop	Haltestelle	parada
Giro della città	tour de la ville	tour of the town	Stadtrundfahrt	giro, excursión de la ciudad
Mostra, esposizione	exposition	exhibition	Ausstellung	exposición
Negozio	magasin	store	Kaufhaus	tienda
Ponte	pont	bridge	Brücke	puente
Porto	port	harbour	Hafen	puerto
Prossima fermata	prochain arrêt	next stop	nächste Haltestelle	próxima parada
Strada	route	road	Strasse	calle
Via	rue	street	Strasse	calle

SI VA AL MARE: TUTTI IN ACQUA!

ITALIANO	FRANCESE	INGLESE	TEDESCO	SPAGNOLO
Barca	barque	boat	Boot	barca
Cabina	cabine de bains	bathing-hut	Kabine	cabina
Costume da bagno	maillot de bain	bathing-suit	Badeanzug	traje de baño
Crociera	croisière	cruise	Kreuzfahrt	crucero
Gita	excursion	trip	Ausflug	excursión
Imbarcadero	débarcadère	embarking	Einschiffungsort	embarcadero
Isola	île	isle	Insel	isla
Lago	lac	lake	See	lagó
Ombrellone	parasol	beach-umbrella	Sonnenschirm	sombrilla
Onda	vague	wave	Welle	ola
Mare	mer	sea	Meer	mar
Pesce	poisson	fish	Fisch	pez
Riva	rivage	shore	Ufer	orilla
Sdraio	chaise longue	deck-chair	Liegestuhl	tumbona
Spiaggia	plage	beach	Strand	playa
Vaporetto	bateau à vapeur	steam-boat	Dampfer	barco de vapor

IL PRANZO È SERVITO!

ITALIANO	FRANCESE	INGLESE	TEDESCO	SPAGNOLO
Antipasto	hors-d'œuvre	hors-d'œuvre	Vorspeise	entremeses
Arrosto	rôti	roast	Braten	asado
Bicchiere	verre	glass	Glas	vaso
Bistecca	bifteck	beefsteak	Beefsteak	biftec
Bottiglia	bouteille	bottle	Flasche	botella
Brodo	bouillon	broth	Brühe	caldo
Carne	viande	meat	Fleisch	carne
Coltello	couteau	knife	Messer	cuchillo
Cucchiaio	cuillère	spoon	Löffel	cuchara
Forchetta	fourchette	fork	Gabel	tenedor
Formaggio	fromage	cheese	Käse	queso
Frutta	fruits	fruit	Obst	fruta
Minestra	soupe, potage	soup	Suppe	sopa
Pane	pain	bread	Brot	pan
Piatto	assiette	dish	Teller	plato
Tovagliolo	serviette	napkin	Serviette	servilleta
Uovo	œuf	egg	Ei	huevo

ITALIANO	FRANCESE	INGLESE	TEDESCO	SPAGNOLO
UN SALTO IN PASTICCERIA				
Aranciata	orangeade	orange juice	Orangenlimonade	naranjada
Biscotto	biscuit	biscuit	Zwieback	bizcocho
Cameriere	garçon, monsieur	waiter	Kellner, Ober	camarero
Gelato	glace	ice	Eis	helado
Ghiaccio	glace	ice	Eis	hielo
Latte	lait	milk	Milch	leche
Limonata	citronnade	lemonade	Zitronenlimonade	limonada
Torta	tarte	cake	Torte	tarta
Zucchero	sucre	sugar	Zucker	azúcar
PER SCRIVERE ALL'AMICO				
Cartolina postale	carte postale	postcard	Postkarte	tarjeta postal
Cassetta (delle lettere)	boîte aux lettres	mail box	Briefkasten	buzón
Francobollo	timbre	stamp	Briefmarke	sello
Impostare	mettre à la boîte	to mail	einwerfen	echar en correos
Lettera	lettre	letter	Brief	carta
Per via aerea	par avion	by airmail	per Luftpost	por via aerea

LA DANZA DEL SERPENTE

Per i Pellirosse – come del resto per tutti i popoli della Terra – in origine la danza non era fatta a scopo di divertimento; ma era un vero e proprio rituale religioso che obbediva a norme rigorose e aveva scopi ben precisi. Cosí: si danzava prima della battaglia, per invocare la vittoria, e si danzava dopo la battaglia, per celebrare la vittoria. Si danzava per salutare il ritorno della bella stagione apportatrice di messi per gli uomini e di erbe per i bisonti; si danzava per festeggiare gli adolescenti che diventavano adulti o per celebrare un matrimonio o per dare l'estremo saluto a chi abbandonava la vita per volare verso i verdi Pascoli del Cielo.

Alcune danze erano relativamente brevi: altre addirittura interminabili, che duravano per giorni e giorni, fino a completo esaurimento dei danzatori.

Una delle piú importanti era la Danza del Serpente, con la quale gli Indiani Hopi e di altre tribú del Sud-Ovest invocavano la pioggia.

Se anche voi vorrete eseguirla – a puro titolo di divertimento, ben s'intende – dovrete radunarvi in un gruppo di almeno sei partecipanti dei quali il primo sarà la "guida".

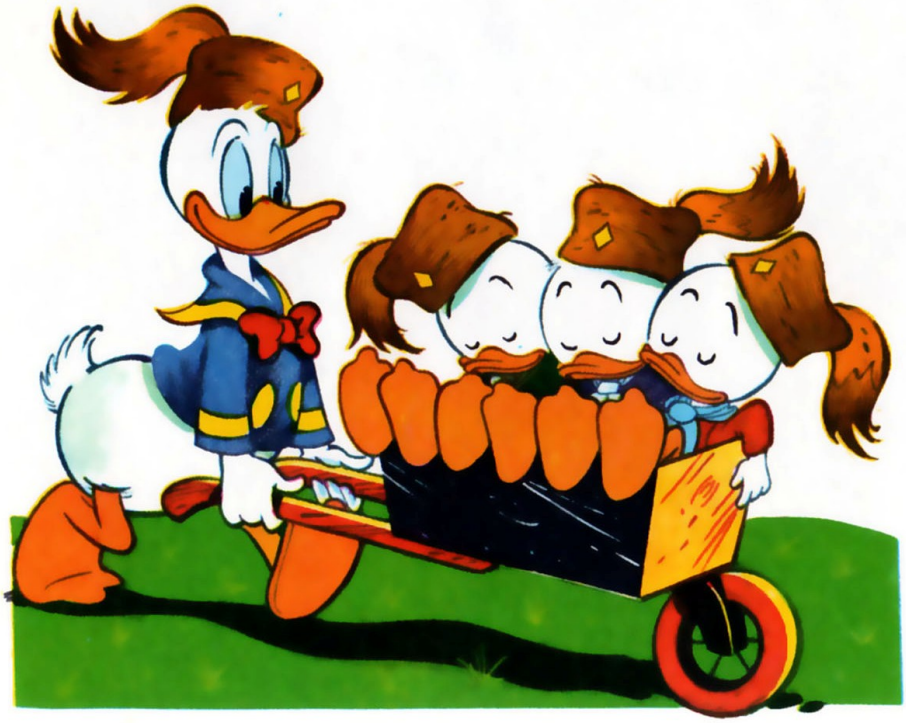
La guida darà il via, con il passo di "punta del piede e tallone", quindi descriverà un grande cerchio, seguito dagli altri che dondoleranno verso l'interno e l'esterno. Dal cerchio si passerà alla figura dell'8, sempre a movimenti ben ritmati. Di tanto in tanto, la guida cambierà il passo (analogamente a quanto avviene nelle nostre marce ginnastiche): a un forte colpo di tamburo anche i danzatori cambieranno il passo: ora chinandosi verso il suolo, ora rivolgendo il capo al Cielo, per simboleggiare con questo movimento la muta richiesta che la terra riarsa rivolge al Grande Spirito. Questa danza di effetto molto suggestivo se eseguita al-

l'unisono e ritmata dai colpi di tamburo, terminerà nel momento in cui tutti i danzatori contemporaneamente si rivolgeranno verso gli spettatori, immobilizzandosi al suono dell'ultimo colpo di tamburo.

DIMMI COME DORMI...

Sapevate che è possibile indovinare qual è il vostro carattere, osservando la posizione che abitualmente mantenete mentre dormite? Accipicchia, direte voi, non basta essere controllati, sbirciati e giudicati mentre siamo svegli! Anche di notte siamo sotto esame!

Proprio cosí. Da quest'esame risulta infatti che: Chi dorme *con un dito in bocca* (o con un lembo del lenzuolo o l'orlo della federa tra le labbra) dimostra d'aver bisogno d'essere protetto come lo era negli anni dell'infanzia.
Con la bocca protetta da una mano: Coscienza della



propria fragilità, timore di non saper superare gli ostacoli, temperato però da un certo ottimismo.

Su un fianco: È la posizione della persona normale, sicura di sé, attiva, che cerca nel sonno ristoratore una "ricarica" delle energie consumate durante il giorno.

Bocconi, con la testa sotto il cuscino: Timidezza, paura di assumere pesanti responsabilità. Desiderio di compiere grandi cose, soffocato dal timore di non riuscire nell'intento.

Sulla schiena, con le braccia distese lungo i fianchi: Carattere sereno, amante della giustizia e della sincerità, ricco di iniziativa, capace di assumere sempre e dappertutto la propria responsabilità.

Sulla schiena, con le mani raccolte sul petto: Carattere chiuso, incapace di vere amicizie e di sincere confidenze. Scarsa fiducia in se stessi e conseguente bisogno di ottenere l'approvazione altrui.

Col letto ben rimboccato, le coperte ben distese: Paura del giudizio altrui, desiderio di passare inosservati. E tuttavia carattere generoso, altruista fino al sacrificio.

Col letto in disordine, le lenzuola strette tra le braccia: Spirito artistico, anticonformista, aperto. Capacità di sacrificarsi per un ideale.

Infine, vediamo come dormono gli "eroi" della Banda Disney.

Paperon de' Paperoni: Materasso imbottito di banconote, baldacchino laminato d'oro, comodino a forma di cassaforte, quattro cannoni attorno al letto. Inutile dire che, quando la Banda Bassotti è in galera, Paperone dorme fra quattro guanciali.

Paperino: Sonno agitato da incubi e da fantasmi di creditori, durante la notte. Durante il giorno, sonno disturbato dal frastuono dei nipotini o dalla voce imperiosa di Paperone che viene a ordinargli un lavoro. Ma che brutta, la vita!

Pippo: Ha notato che i piedi sporgono dal fondo del letto. Perciò non riesce a dormire, essendo tormentato da un serio problema: se allungare il letto, o tagliarsi i piedi.

Topolino: dorme a fianco

di *Pluto* e Pluto dorme a fianco di Topolino. Naturalmente, l'uno sta sul letto e l'altro sta sul tappeto. Una volta hanno provato a scambiarsi i posti ma Pluto non ne è rimasto molto soddisfatto poiché soffriva la nostalgia delle pulci rimaste sul tappeto.

ANELLI PER LE CAVIGLIE

Durante le cerimonie, i Pellirosse si ornavano dalla testa ai piedi con diademi, collane, tatuaggi, cinture, braccialetti e anelli per le caviglie. Questi ultimi erano confezionati con pelo di bisonte o vello d'angora ma voi, quando vorrete giocare "agli indiani", potrete utilizzare del cordoncino colorato. Tagliate i fili a una lunghezza di 25 centimetri e fissateli "a nodo" a una stringa di cuoio o a un laccio per scarpe, come indicato chiaramente dallo schema in alto.
Una guarnizione completa dovrà constare di due o tre giri di filo che non dovrà mai toccare il suolo.

COSA MANGIANO GLI ANIMALI

Che cosa mangiano gli animali? Dipende, ragazzi miei. Ad esempio, per la tigre o per il pescecane un bel cosciotto di

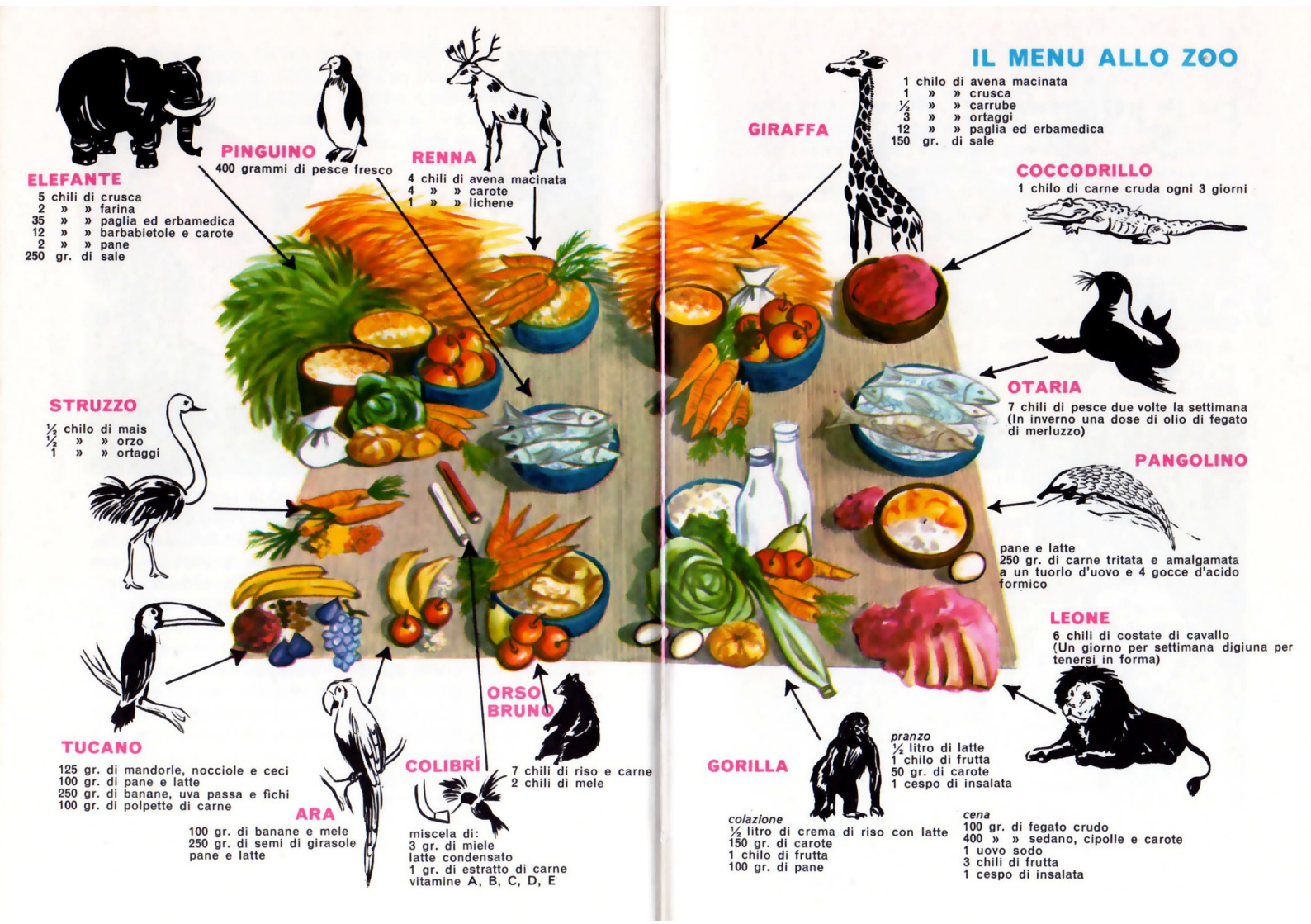
esploratore costituisce una prelibata leccornia. Viceversa, per l'elefante o per la giraffa, un cosciotto d'esploratore non rappresenta la minima attrattiva gastronomica.

Ciò è dovuto al fatto che certi animali sono *carnivori*, cioè si cibano esclusivamente di carne; altri sono *erbivori*, e mangiano soltanto frutta e verdura; altri infine sono *onnivori*, vale a dire pappano tutto ciò che capita loro a tiro: per esempio: un esploratore con contorno di insalata o patatine fritte.

C'è poi una categoria particolarmente disgraziata di animali: sono quelli che, in tempo di carestia, non trovano niente da mangiare, e non resta che compiangerli, ed aiutarli, se appena ci è possibile.

Immaginiamo adesso che vi regalino un rinoceronte, o una balena, o un gorilla. Bell'imbarazzo per voi, se non sapete con cosa nutrirli! Ma ecco che noi, sempre al vostro servizio, vi elenchiamo le cibarie preferite da questo o quell'animale vivente sulla faccia della Terra:

IL MENU ALLO ZOO



ELEFANTE
5 chili di crusca
2 » » farina
35 » » paglia ed erbamedica
12 » » barbabietole e carote
2 » » pane
250 gr. di sale

PINGUINO
400 grammi di pesce fresco

RENNA
4 chili di avena macinata
4 » » carote
1 » » lichene

GIRAFFA
1 chilo di avena macinata
1 » » crusca
½ » » carrube
3 » » ortaggi
12 » » paglia ed erbamedica
150 gr. di sale

COCCODRILLO
1 chilo di carne cruda ogni 3 giorni

OTARIA
7 chili di pesce due volte la settimana
(In inverno una dose di olio di fegato di merluzzo)

PANGOLINO
pane e latte
250 gr. di carne tritata e amalgamata a un tuorlo d'uovo e 4 gocce d'acido formico

STRUZZO
½ chilo di mais
½ » » orzo
1 » » ortaggi

LEONE
6 chili di costate di cavallo
(Un giorno per settimana digiuna per tenersi in forma)

TUCANO
125 gr. di mandorle, nocciole e ceci
100 gr. di pane e latte
250 gr. di banane, uva passa e fichi
100 gr. di polpette di carne

ARA
100 gr. di banane e mele
250 gr. di semi di girasole
pane e latte

COLIBRÍ
miscela di:
3 gr. di miele
latte condensato
1 gr. di estratto di carne
vitamine A, B, C, D, E

ORSO BRUNO
7 chili di riso e carne
2 chili di mele

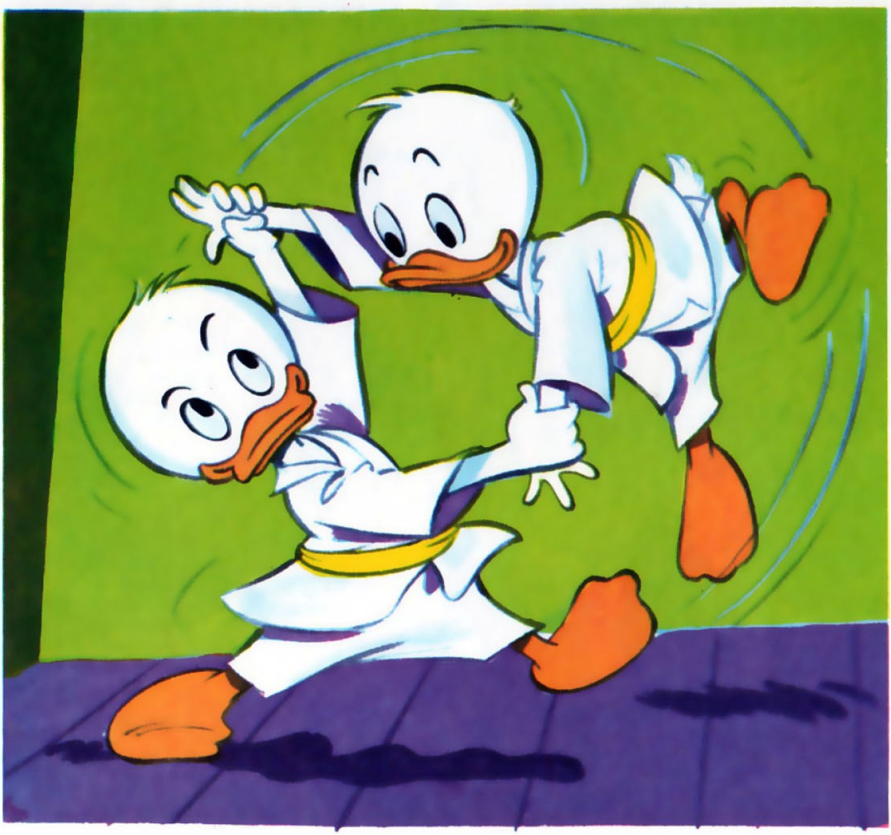
GORILLA
pranzo
½ litro di latte
1 chilo di frutta
50 gr. di carote
1 cespo di insalata

colazione
½ litro di crema di riso con latte
150 gr. di carote
1 chilo di frutta
100 gr. di pane

cena
100 gr. di fegato crudo
400 » » sedano, cipolle e carote
1 uovo sodo
3 chili di frutta
1 cespo di insalata

LA NOBILE ARTE

Per chi non lo sapesse, il *judo* è essenzialmente strumento di difesa. Iscriversi a un corso non è poi difficile (in ogni grande città c'è almeno una scuola); meno facile è l'imparare. Ci vogliono almeno quattro anni di applicazione intensa per superare i cinque gradi che distinguono l'allievo, o *kyu*, dal maestro, o *dan*. Abbiamo detto "gradi", avremmo dovuto dire "cinture": sono infatti le cinture che differenziano i vari gradi di abilità. Eccole: cintura gialla per l'allievo di primo grado, arancione per il secondo, verde per il terzo, blu per il quarto, marrone per il quinto. Ai maestri vanno invece: la cintura nera dal primo al quarto grado, bianca dal quinto al nono, e rossa per il decimo.



FRANCOBOLLI VERTIGINOSI

Vogliamo tracciare una breve storia del francobollo, questo piccolo pezzo di carta colorata che vanta – fra i suoi antenati – esemplari rarissimi il cui valore raggiunge cifre tali da procurare le vertigini perfino a Paperon de' Paperoni?

Ebbene, il francobollo venne introdotto per la prima volta in Inghilterra nel 1840, in seguito alla riforma postale proposta da Rowland Hill. In Italia, i primi francobolli furono emessi nel 1850 in Toscana e nel Lombardo-Veneto. Seguirono poi quelli degli Stati Sardi, di Parma, Modena, Stato Pontificio, Regno di Napoli, Romagne e poi del Regno di Sicilia. Agli inizi, i francobolli erano stampati su fogli di carta, senza dentellatura, sicché era necessario separarli l'uno dall'altro mediante le forbici. La dentellatura apparve per la prima volta nel 1847 grazie a una macchina inventata dall'ingegnere irlandese Henry Archer.

Vediamo adesso alcuni primati:

Il primo francobollo col dorso gommato: il *Penny Black* inglese (1840).

Il francobollo piú prezioso: l'*One-Penny Magenta* della Guyana Britannica (1856) il cui valore supera oggi i 65 milioni di lire.

Il primo francobollo non

rettangolare: Il "Triangolo" del Capo di Buona Speranza (1853).
Il primo "errore" apparve sul Two-Pence dell'Isola Mauritius (1848) sul quale fu stampata la parola *penoe* anziché *pence*.
Il francobollo piú bello, nel giudizio dei collezionisti: il "Trans-Mississippi" da un dollaro, emesso dagli Stati Uniti nel 1898. Esso è anche considerato come uno dei piú antichi commemorativi.
Infine, il primo francobollo di Posta Aerea: il "Falconiere" di Terranova, sul quale appare la sovrastampa: First Trans-Atlantic Air Post – April 1919.
Nato il francobollo, nacquero i "collezionisti" e, piú precisamente, *le collezioniste*, come risulta da un annunzio economico apparso sul *Times* di Londra del 1841. In tale articolo si legge che "una giovane signora, desiderando tappezzare le pareti del proprio salotto con francobolli usati, è riuscita a metterne insieme 16.000, grazie all'aiuto di amici. Ma poiché tale numero è insufficiente, essa prega tutte le persone gentili a favorirla in questo 'capriccioso' progetto, inviandole gli esemplari in loro possesso...".
Per la storia, la giovane signora in parola si chiamava Butt ed era moglie di un guantaio.
Il suo esempio fu immediatamente seguito da altre signore, tanto che nel 1842 in un articolo del "Punch" si deplorava la "mania che ha punto le oziose *ladies* inglesi, infaticabili nel collezionare teste della Regina..." (con chiara allusione alla testa della Regina Vittoria che appariva sui francobolli da un penny).
Col passare degli anni, questa "mania" ha colpito un po' tutti, dando luogo a collezioni favolose, come quella dell'austriaco Philippe La Renotiere Von Ferrari, venduta all'asta nel 1917 per 26 milioni di franchi (pari a 1.240.000.000 delle nostre attuali lirette!).
Se anche voi siete collezionisti, vi consigliamo di seguire queste istruzioni per la raccolta dei vostri esemplari.
1° - Tagliare dalla busta il lembo di carta su cui è

incollato il francobollo.
2° - Immergerlo in acqua per almeno 10 minuti.
3° - Staccarlo delicatamente dal lembo e appoggiarlo ad asciugare su una carta assorbente, con la "faccia" rivolta verso il basso.
4° - Metterlo tra le pagine d'un libro e lasciarvelo, per la... stiratura.
Tutte le operazioni vanno eseguite con l'apposita pinzetta. Non si devono mai maneggiare gli esemplari con le mani: si rovinerebbe la dentellatura.
Terminiamo con l'augurio che possiate mettere insieme una raccolta analoga a quella del suddetto Philippe La Renotière! E però vogliamo anche aggiungere che si può mettere insieme una bella collezione "fantasia" di francobolli conservando quelli che vi vedete arrivare in casa appiccicati alle lettere del papà.

I LIETI CALICI

Non vi è mai successo di lasciar cadere in terra un bicchiere, magari del servizio "buono"? Se sí, avrete certo notato che il rumore del vetro infranto ha provocato un concerto di strilli da parte della mamma, brontolii da parte del babbo, miagolii del gatto, latrati del cane.
Ebbene, noi vi insegniamo a organizzare e dirigere un concerto meno catastrofico e piú armonioso. Tanto per cominciare, prendete un bicchiere a calice e riempitelo d'acqua fin quasi all'orlo. Te-

netene poi ben fermo il gambo con una mano e col dito medio, inumidito, dell'altra mano, sfregate il suo orlo con un movimento circolare dolce e continuo.
Ben presto l'acqua entrerà in vibrazione, facendo emettere dal vetro del bicchiere un suono di campana lontana. Variando il livello dell'acqua, si variano le tonalità: aggiungendo liquido, si ottengono note *basse*; togliendone, si hanno note *alte*. Dopo un po' di pratica, riuscirete a suonare diversi bicchieri, ciascuno con una nota diversa dall'altra. Potrete infine riunirvi in tre o quattro amici e, con una ventina di bicchieri, sarete in grado di dare veri e propri concerti.

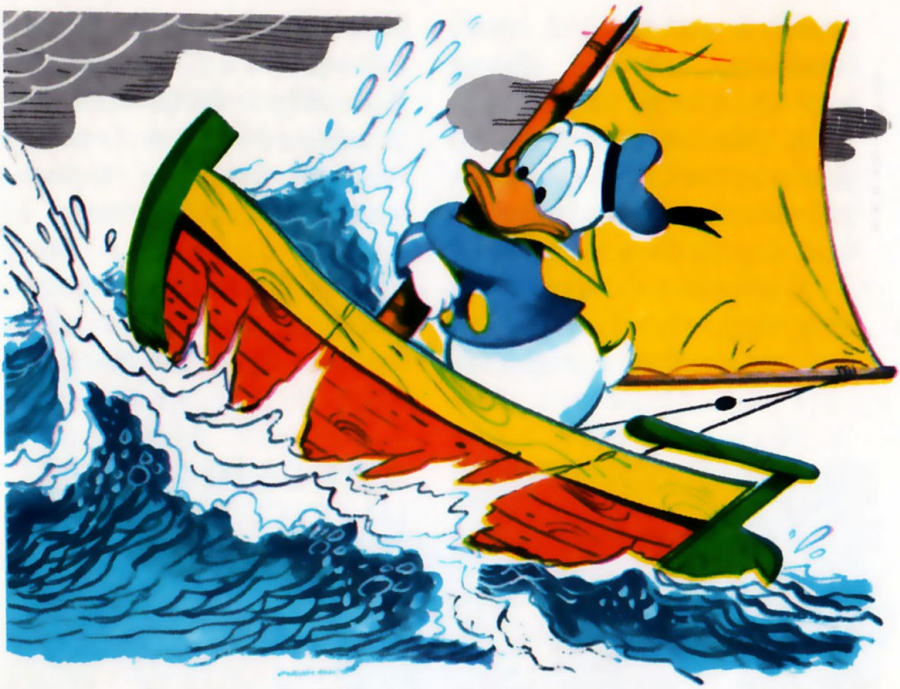
COME "VESTIRE" UN LIBRO

Tagliate un foglio di cartone robusto in due parti un po' piú grandi della copertina e poggiatele su un pezzo di tela forte, del colore che piú vi piace, che le contenga entrambe comodamente. Spalmate di colla in pasta i cartoni e incollateli sulla tela, lasciando tra l'uno e l'altro uno spazio largo

come il dorso del libro. Incollate ora sul dorso una striscia di tela facendola aderire ai bordi dei due cartoni. "Rimboccate" sui cartoni i lembi della tela grande e incollateli. Tagliate altri due pezzi di tela leggermente piú piccoli dei cartoni e impastateli sopra in modo da coprire bene i "rimbocchi". Pressate il tutto con due grossi volumi e lasciate ad asciugare per almeno una notte. L'indomani la vostra copertina sarà pronta. Se avete il... tocco artistico, potete decorarla con fregi e disegni.

TOPOLINO IN TUTTE LE LINGUE

Argentina:	RATÓN MICKEY
Australia :	MICKEY MOUSE
Brasile :	MICKEY
Colombia :	RATÓN MIGUELITO
Danimarca:	MICKEY MOUSE
Finlandia :	MIKKI
Francia :	MICKEY
Germania :	MICKY MAUS
Giappone :	米路迪斯尼
Grecia :	MIKI MAOYΣ
Inghilterra :	MICKEY MOUSE
Jugoslavia:	MIKI
Norvegia :	MIKKE MUS
Spagna :	RATÓN MICKEY
Svezia :	MUSSE PIGG
Stati Uniti:	MICKEY MOUSE



UNA FORZA SUL MAR...

Questo non è un ritornello da fischiettare, ma un argomento da tener presente specie per chi si accinge a fare una gita al largo con una motobarca o un peschereccio, o barca a vela, s'intende. Orecchio quindi agli utilissimi bollettini per i pescatori. Eh, il mare non è poi cosí bonaccione come quasi sempre appare; è un forzuto di prima "forza". Date quindi un'occhiata alla nostra tabella e regolatevi di conseguenza. Il mare ha poi altri aggettivi. Per esempio, mare corto significa che le onde sono piccole e frequenti; alto (onde alte); lungo, quando l'onda è lunga, lenta e senza spruzzi; sporco, quando in superficie appaiono delle quantità di plancton, e infine mare senza fondo quando i fondali sono profondi e le coste inaccessibili. Agli aspiranti avvocati diremo che il mare territoriale è quello che si stende dalle 6 alle 12 miglia dalla costa (secondo gli stati) e che rimane pertanto sotto la sovranità della nazione rivierasca.

Forza	Stato del mare	Altezza delle onde	TIPO DI ONDE
0	calmo		
1	ondulato	fino a 0,30 m	Increspature
2	leggermente mosso	0,30-0,60 m	Onde piccole
3	mosso	0,60-1,20 m	Onde piccole piú lunghe, qualche piccola cresta
4	agitato	1,20-2,40 m	Onde lunghe con creste bianche
5	forte	2,40-4 m	Onde grandi, che si rompono lasciando scie di schiuma
6	molto forte	4-6 m	Onde grandi, ripide, scie di schiuma, molti spruzzi
7	grosso	6-9 m	Onde alte, ripide, creste rotte dal vento che strappa la schiuma
8	molto grosso	9-13 m	Onde alte, lunghe, creste rotte dal vento, abbondante schiuma e spruzzi
9	furioso	oltre 13 m	Onde altissime, ripide, schiuma e spruzzi che riducono molto la visibilità

AGO E... CARTA PER NON PERDERSI

Al campeggio o in escursione l'orientamento è tutto. Una Giovane Marmotta non può permettersi il lusso di perdere la strada. Per evitare l'inconveniente, non resta che viaggiare sempre muniti di bussola e carta topografica, e di servirsene ogni volta che occorra stabilire la direzione da prendere.

Ed ecco come si farà. Supponiamo che da un punto A si debba raggiungere un punto B. Collocata la bussola sul punto A segnato sulla carta topografica, si fa ruotare quest'ultima fino a quando il reticolo verticale (che sulla carta indica sempre il nord) non risulti parallelo all'ago della bussola. Sapremo cosí in che posizione si trova il punto B rispetto al nord, e di conseguenza la direzione da prendere per raggiungerlo. Ed ora, in marcia!

IL SIFONE

Dovete travasare un liquido da un recipiente grosso e non facilmente sollevabile ad un altro piú piccolo (per esempio, del vino da una damigiana a una bottiglia)? Prendete un tubo di gomma o di plastica, introducetene un capo nella damigiana in modo che "peschi" bene, stringetene l'altro capo fra pollice e indice, e "aspirate". Quando il tubo sarà pieno, introducete il capo che tenete tra le dita nella bottiglia e allentate la presa. La bottiglia si riempirà. Se volete una dimostrazione immediata del "sifone" (come si chiama il sistema) riempite d'acqua un bicchiere e collocatelo in cima a una pila di libri. Sotto collocate, vuoto, un secondo bicchiere e ripetete l'operazione che vi abbiamo descritto.

BIFF! POW! SOCK! SMACK!...

Chi ha inventato i vari rumori che compaiono sui giornali a fumetti? Pro-

prio nessuno, ragazzi! Essi sono presi a prestito dal vocabolario dei verbi americani, come potrete vedere dando un'occhiata qui sotto.

CRASH: fracassare.
THUMP, THUD: fare un tonfo.
SOB: singhiozzare.
BANG: sparare.
ZIP, HISS: sibilare.
SIGH: sospirare.
GULP: deglutire.
RING: suonare.
MUNCH, CRUNCH: sgranocchiare.
SQUEAK: scricchiolare.
RUMBLE: rombare.
BOOM: esplodere.
ROAR: ruggire.
SNAP, SMACK: schioccare.
CREAK: cigolare.
ZOOM: rombare.
CLAP: applaudire.
YAWN: sbadigliare.
GROWL: ringhiare.
PURR: far le fusa.
RIP: strappare, lacerare.
CRACK: spezzare.
SPLASH: spruzzare.
TWANG: vibrare.
SKID: scivolare.
SLAM: sbattere.
DASH, BASH: cozzare, schiantarsi.
TWEET, CHIRP: pigolare, cinguettare.
CLANG: risuonare.
TINGLE: tintinnare.
KNOCK: bussare.
SPUTTER: spruzzare.

LE PISTE DEI CAMPIONI

Sfrecciano i bolidi là sulle piste dove i corridori automobilistici diventano campioni. Ma dove sono queste piste? Sparse in tutto il mondo, poiché ogni nazione si fa vanto di possedere una pista famosa. Qui vi presentiamo le piú note, con i loro tormentati contorni, la loro lunghezza, il senso di marcia dei prototipi e delle macchine da formula 1 e 2. Vedete poi che il fondo di colore in cui si trovano le piste varia secondo i paesi? Ebbene, quello è anche il colore con cui sono dipinte le vetture che gareggiano ufficialmente per quel paese.

FRANCIA
REIMS
Km 8,301

GRAN BRETAGNA
SILVERSTONE
(Oxford)
Km 4,709

GERMANIA
HOCKENHEIM
(Karlsruhe)
Km 6,769

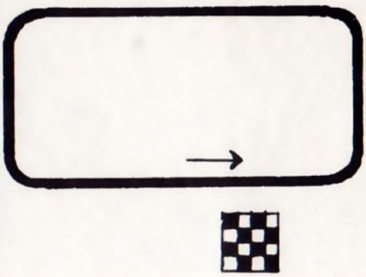
ITALIA
MONZA
Km 5,750 (Km 10

GERMANIA
NÜRBURGRING
(Coblenza)
Km 22,835

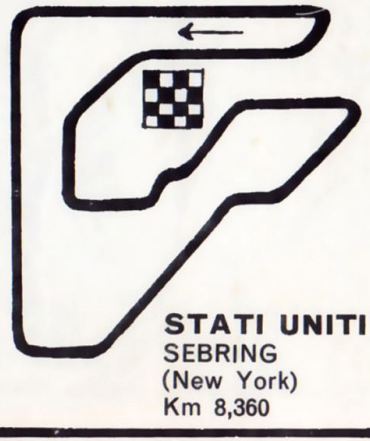
ITALIA
TARGA
FLORIO
(Palermo)
Km 72

MESSICO
MAGDALENA MIXHUCA
(Città del Messico) Km 5

STATI UNITI
INDIANAPOLIS
Km 4,022



OLANDA
ZANDVOORT
(Amsterdam)
Km 4,193



STATI UNITI
SEBRING
(New York)
Km 8,360

SPAGNA
BARCELLONA
Km 3,790

SUD AFRICA
KYALAMI
(Johannesburg)
Km 4,070

CURIOSITÀ SPICCIOLA

Quanti chilometri fa all'ora una mosca?	6
» » » » » zanzara?	3
» » » » » ape?	8/22
» » » » » libellula?	60

PRONTUARIO DELLE DISTANZE

Papà sta programmando un viaggio e s'accinge a far calcoli... chilometrici tra una città e l'altra dell'itinerario prescelto? Prevenitelo, prendete il vostro manuale e oplà! Ecco qui, nelle due pagine che seguono, le distanze già calcolate.

DISTANZE FRA ALCUNE CITTÀ CAPOLUOGO DI PROVINCIA

da / a	ANCONA	AQUILA	BARI	BOLOGNA	FIRENZE	GENOVA	LECCE	LIVORNO	MACERATA	MILANO	NAPOLI	ROMA	TARANTO	TORINO	VENEZIA
ANCONA		218	490	209	255	495	638	349	54	427	405	283	567	544	341
AQUILA	218		433	413	334	590	581	413	188	631	249	147	510	748	555
BARI	490	433		697	743	983	148	797	470	915	279	481	87	1032	829
BOLOGNA	209	413	697		107	286	845	175	254	218	613	399	774	335	165
FIRENZE	255	334	743	107		267	891	94	284	325	525	292	820	433	272
GENOVA	495	590	983	286	267		1131	214	540	149	749	516	1060	166	390
LECCE	638	581	148	845	891	1131		944	618	1063	427	629	84	1180	977
LIVORNO	349	413	797	175	94	214	944		365	311	549	316	874	380	340
MACERATA	54	188	470	254	284	540	618	365		472	385	797	547	589	336
MILANO	427	631	915	218	325	149	1063	311	472		831	613	992	144	283
NAPOLI	405	249	279	613	525	749	427	549	385	83		233	354	915	744
ROMA	283	147	481	399	292	516	629	316	797	613	233		558	682	564
TARANTO	567	510	87	774	820	1060	84	874	547	992	354	258		1109	906
TORINO	544	748	1032	335	433	166	1180	380	589	144	915	682	1109		425
VENEZIA	341	555	829	165	272	390	977	340	336	283	744	564	906	425	

DISTANZE STRADALI TRA ALCUNE CITTÀ D'EUROPA

da / a	AMSTERDAM	BARCELLONA	BERLINO	BRUXELLES	BUDAPEST	GINEVRA	MADRID	MILANO	MONACO	NIZZA	PARIGI	ROMA	VIENNA	ZAGABRIA	ZURIGO
AMSTERDAM		1639	648	220	1484	1014	1782	1154	876	1435	514	1835	1196	1498	861
BARCELLONA	1639		1899	1419	2040	758	628	1102	1349	685	1125	1471	1327	1741	1036
BERLINO	648	1899		782	934	1141	2527	1168	604	1010	1094	1573	666	1219	863
BRUXELLES	220	1419	782		1402	674	1562	934	811	1277	294	1615	1134	1442	641
BUDAPEST	1484	2040	934	1402		1330	2668	1093	726	1355	1553	1336	268	392	1052
GINEVRA	1014	758	1141	674	1330		1386	412	591	483	546	1093	1055	1113	278
MADRID	1782	628	2527	1562	2668	1386		1730	1877	1313	1268	2099	2617	2369	1664
MILANO	1154	1102	1168	934	1093	412	1730		587	360	850	613	887	701	305
MONACO	876	1349	604	811	726	591	1877	587		911	827	969	458	622	313
NIZZA	1435	685	1610	1277	1355	483	1313	360	911		921	729	1187	999	665
PARIGI	514	1125	1094	294	1553	546	1268	850	827	921		1531	1285	1565	557
ROMA	1835	1471	1573	1615	1336	1093	2099	613	969	729	1531		1168	972	986
VIENNA	1196	1327	666	1134	268	1055	2617	887	458	1187	1285	1168		416	784
ZAGABRIA	1498	1741	1219	1442	392	1113	2369	701	622	999	1565	972	416		1006
ZURIGO	861	1036	863	641	1052	278	1664	305	313	665	557	986	784	1006	

LA DISTANZA IN LONTANANZA

Sapete perché le distanze sembrano piú brevi in campagna che in città? Perché alla luce viva, dove manca l'ombra delle case e il fumo non intorbida l'aria, gli oggetti appaiono piú chiari e piú vicini. Per la stessa ragione anche sull'acqua e sulla neve le distanze sembrano piú vicine. Altri accorgimenti da tener presenti per giudicare con sufficiente approssimazione una distanza: una casa sembrerà a distanza maggiore (di quanto in realtà non sia) se si trova al di là d'una vallata; apparirà a distanza uguale a quella in cui realmente si trova se ha per sfondo lo stesso colore.

Per esercitarvi a giudicare esattamente le distanze, cominciate a osservare oggetti molto vicini e controllate l'esattezza delle vostre osservazioni. Tenete conto di questi accorgimenti: a 50 metri di distanza si vedono gli occhi e la bocca di una persona; a 200 i bottoni di una uniforme; a 400 si scorge il movimento delle gambe; a 500 il colore di una divisa. Avete dei dubbi...? Provate per credere!

E DAGLI CON QUESTI COPERCHI!

A volte anche un'operazione semplicissima, come svitare un coperchio, rischia di diventare complicata. Eccovi allora alcuni accorgimenti che vi eviteranno perdite di tempo e vi aiuteranno a... persuadere i coperchi testardi. *Primo*: avvolgeteli con uno straccio e svitate. *Secondo*: il primo sistema non ha funzionato? Servitevi di uno schiaccianoci. *Terzo*: nel caso che neppure lo schiaccianoci funzionasse, accendete un fiammifero e scaldate il coperchio per qualche secondo. Oppure collocate il "restio" coperchio sotto il getto dell'acqua calda. Il calore lo dilaterà quel tanto che basti a permettervi di svitarlo con facilità. Quest'ultimo accorgimento lo adotterete anche coi tappi di plastica, purché le bottiglie non contengano infiammabili.

FORBICI, NASTRO E PINZE

Come si ripara un filo elettrico senza prendere la scossa e... senza ricorrere all'elettricista? Munitevi di forbici, nastro e pinze isolanti, e accertatevi che il filo sia staccato dalla presa. Prendete l'estremità da collegare, tagliatene il rivestimento e mettete a nudo le due matassine di rame conduttore (sarà sufficiente collocare il filo nella morsa delle pinze, piegarlo ad angolo retto e sfilare l'involucro tirando). Torcete una dopo l'altra, con l'aiuto delle pinze, le due matassine e intrecciatele con quelle dell'altra estremità da collegare. Ora, tenendole divise (per questo inciderete per lungo il rivestimento tra le due "anime" del filo) avvolgetele all'involucro, rivestitele di nastro isolante e... il gioco è fatto! Un'ultima raccomandazione: badate che le due treccine dello stesso filo non si tocchino!

UCCELLI, UOVA E... FRITTATE

Nessuno meglio di Paperino potrebbe intrattenervi sulle uova e sul loro valore... nutritivo: un uovo, che non sia di Pasqua però, può sostituire la carne. Infatti è un cibo energetico: due uova equivalgono a 350 gr di latte o a una bistecca. Questi valori riguardano, s'intende, l'uovo di gallina. Ed è bene precisare "gallina" dal momento che di ... uova ne esistono a bizzeffe: praticamente ogni tipo di uccello... scodella un suo uovo particolare: di un certo colore e di varia dimensione. Guardate un po' voi: non c'è che da voltare pagina!

SPECIE	UOVA *PER COVATA*	COVATE *PER ANNO*	COLORE *DELLE UOVA*	GIORNI *DI COVA*
Albatro	1-2	1	bianco	77-80
Merlo	4-5	2-3	verdastro	15
Ottarda	3-4	1-2	pallido maculato	21
Folaga	6-9	2-3	grigio screziato	23
Cormorano	3-4	1-2	blu pallido	28
Colomba, tortora	1-3	2	bianco	14
Anatra comune	4-10	1	verde grigiastro	28
Anatra selvatica	7-14	1-2	verdastro	26
Aquila	1-3	1	bianco a macchie rosse	42
Falcone	3-4	1	bianco a macchie scure	29
Fenicottero	2	1	bianco gesso	32
Cardellino	5-6	2-3	bianco a macchie scure	14
Oca selvatica	3-7	1	biancastro	28
Cedrone	5-8	1	giallastro a macchie scure	26
Gabbiano	2-4	1	verde oliva a macchie scure	26
Airone	3-5	1-2	verde bluastro	28
Cornacchia	4-6	1	verdastro a macchie scure	18
Martinpescatore	2-7	2	bianco lucido	20
Pavoncella	3-5	1	giallastro a macchie nere	28
Allodola	3-4	2-3	giallastro a macchie scure	12

SPECIE	UOVA *PER COVATA*	COVATE *PER ANNO*	COLORE *DELLE UOVA*	GIORNI *DI COVA*
Gazza	5-8	1	verdastro a macchie scure	18
Usignolo	4-5	1	verde brunastro	14
Succiacapre	2	2	bianco a macchie scure	18
Struzzo	12-15	1	bianco avorio	45
Gufo, civetta	4-6	1-2	bianco	32
Pernice	10-16	1	giallastro maculato	24
Fagiano	8-15	1	verde oliva	25
Piviere	3-4	1	giallastro a macchie scure	28
Quaglia	7-12	1-2	marrone a macchie scure	20
Pettirosso	5-6	2	giallastro a macchie scure	14
Beccaccino	3-5	1-2	giallastro a macchie scure	20
Sparviero	4-5	1	bianco a macchie rosse	35
Storno	6-7	1-2	bluastro	13
Cicogna	3-5	1	bianco	30
Rondine	4-5	2-3	bianco con o senza macchie	15
Rondone	2-4	1	bianco	20
Tordo	4-5	2-3	bianco verdastro	14
Avvoltoio	1	1	bianco	51
Beccaccia	3-5	2	scuro a macchie rosse	21
Picchio verde	5-7	1	bianco	18
Piccione selvatico	1-3	3	bianco	17

TESORI NELLA ROCCIA

Le cime dei monti che svettano oggi sulla superficie della terra si trovavano un tempo in fondo al mare, ed ecco perché le loro rocce abbondano di fossili. Se vi recate per esempio sulle Dolomiti, potete far raccolta di *ammoniti*, una specie particolare di conchiglie vecchia di milioni di anni. Fatevi indicare da un esperto le zone piú ricche di fossili e, giunti sul posto, esaminate attentamente la roccia. Localizzata l'ammonite, isolatela con cautela serven-

dovi d'un martelletto e d'una sottilissima punta d'acciaio. Diciamo con cautela, perché si tratta di "tesori" fragilissimi. Ad ogni fossile rinvenuto attaccate poi un cartellino di... riconoscimento.

LE BELLE MORE...

... ma non veniteci a dire però che... preferite le "bionde": sareste fuori argomento. Infatti qui ci riferiamo alle more-more, cioè a quei saporiti frutti che crescono liberi e selvaggi sulle siepi di campagna. Ecco, quando appunto le scorgete e desiderate coglierle, abbiate l'avvertenza di accertarvi anzitutto che le more siano tali; che sopra di esse o lí attorno non gironzoli qualche ape suscettibile; che la terra o i sassi su cui appoggiate i piedi siano ben saldi: sporgendovi infatti per raccogliere i frutti potreste sbilanciarvi e cadere dritti sui rovi; a proposito di questi ultimi state attenti a non pungervi e infine... occhio a non rimpinzarvi di more. Assaggiatene qualcuna: il resto lo porterete a casa.

I MONOGRAMMI

L'uso di contrassegnare libri, oggetti e messaggi con una cifra composta dalle lettere iniziali del proprio nome e cognome si perde nella notte dei tempi, tanto è antica e nobile. Questa "cifra" è detta monogramma e praticamente ciascuno può crearsi un monogramma personale sia seguendo qualcuno degli esempi qui dati sia dando fondo alla propria fantasia grafica. L'essenziale è riuscire ad armonizzare fra loro le iniziali; una volta composto il vostro monogramma o se lo trovate in queste pagine stesse, potrete farlo stampare sulla vostra carta da lettera, e sentirvi piú... importanti!

Fap.

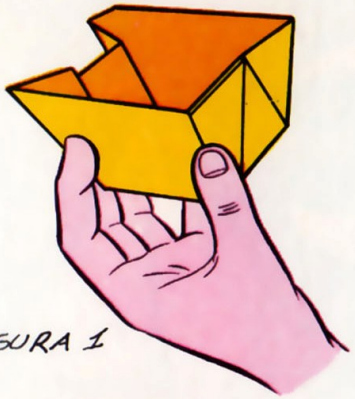


FIGURA 1

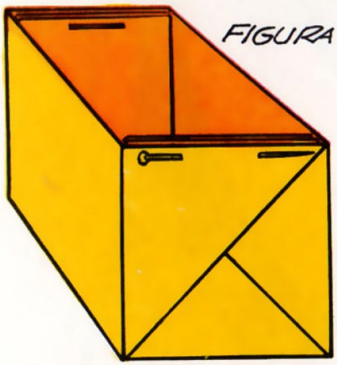


FIGURA 2

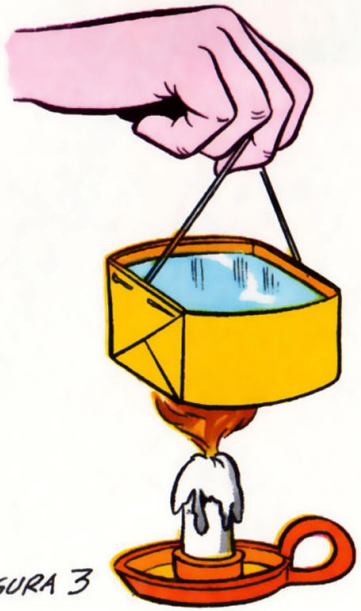


FIGURA 3

UN PENTOLINO DI CARTA...

... entro il quale si fa bollire l'acqua. Sí, ragazzi, provare per credere. Prendete un comune foglio da lettera e piegatelo come vi mostra la figura 1. Mettete poi uno spillo tra le pieghe dei lati corti, come in figura 2, e fabbricate il manico facendo passare un filo o un cordoncino tra gli spilli. A questo punto riempite, o quasi, d'acqua il pentolino e, sostenendolo per il manico, ponetelo sopra un fornellino a spirito o una candela accesa come in figura 3. Contrariamente alle vostre previsioni, il pentolino non brucerà, mentre l'acqua si scalderà fino a bollire: l'acqua sottrae il calore alla carta e quindi questa brucerà solo quando tutta l'acqua sarà evaporata.

PIANTIAMO LE TENDE

Il primo pensiero, quando si va al campeggio, è quello di rizzare la tenda. Dato che essa dovrà ser-

vire da riparo per la notte e per il giorno (in caso di maltempo), sarà bene rizzarla con cura, a scanso di crolli o cedimenti, infiltrazioni d'acqua, d'aria e animali. Innanzi tutto, *dove* rizzarla? Mai presso un corso d'acqua, o sul fondo d'una vallata, o troppo esposta ai venti. Scovato il posto adatto, che dovrà essere bene in piano: 1) si ripulisce con cura il terreno; 2) si scioglie la tenda; 3) si rizzano i sostegni principali – quelli anteriori e posteriori; 4) si conficcano in terra i cavicchi esterni, figura 1 (A); 5) facendo scorrere la corda attorno ai cavicchi resi stabili, se il terreno è friabile, da un sasso,

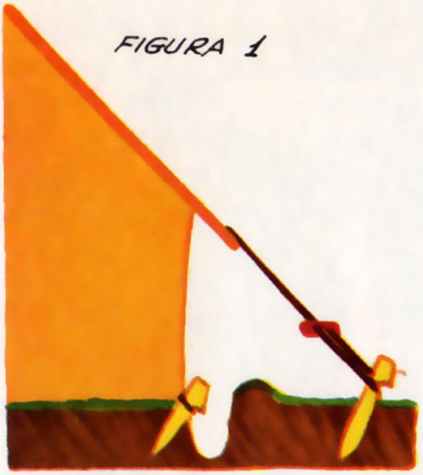


FIGURA 1

come mostra la figura 2 (B) o attorno a un pezzo di legno opportunamente interrato (A), alla stessa figura, si tira il telone della tenda; 6) si tendono le corde posteriori e anterio-

A

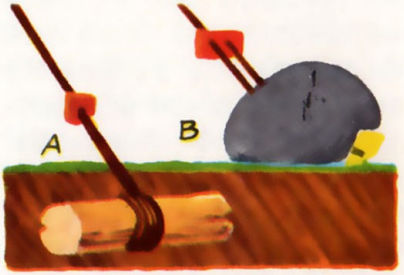


FIGURA 2

FIGURA 3

ri; 7) si fissano i cavicchi interni assicurando i lembi inferiori della tenda; 8) tutt'intorno alla base si scava un canaletto per lo scolo dell'acqua in caso di pioggia e si coprono i lembi inferiori con della terra per evitare infiltrazioni d'aria (figura 3). Non accendete mai il fuoco troppo vicino alla tenda.

OCCHIO ALLE MISURE!

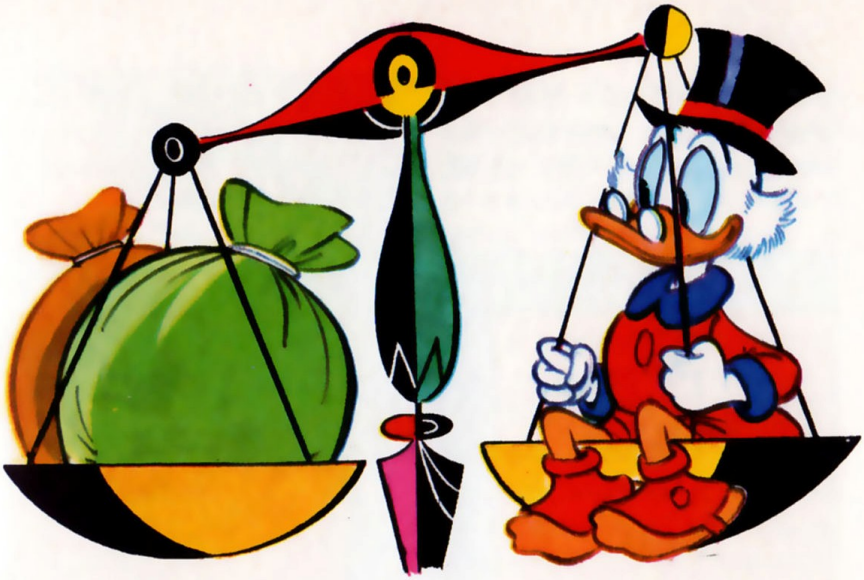
"Un uomo di cinque piedi e nove pollici..." GULP! Si tratta di un mostro? No: si tratta semplicemente di un tizio la cui altezza è misurata secondo il sistema anglo-sassone, molto diverso dal nostro sistema metrico decimale.
Infatti, gli anglo-sassoni calcolano in *pollici* anziché in *centimetri* e in *piedi* anziché in *metri*. Tornando al tizio suddetto, vi diremo perciò che la sua altezza è di:

5 piedi = metri 1,52
9 pollici = centimetri 22,86

Totale: metri 1,748

Può capitare anche a voi di dover convertire misure anglo-sassoni in misure nostrane, o viceversa. Eccovi pertanto le *Tabelle di Conversione* che vi aiuteranno nel calcolo:

CENTIMETRI (Centimeters)		POLLICI (Inches)
2,54	1	0,3937
5,08	2	0,7874
7,62	3	1,1810
10,16	4	1,5748
12,70	5	1,9685
15,24	6	2,3622
17,78	7	2,7559
20,32	8	3,1496
22,86	9	3,5433
25,40	10	3,9370



Modo di usare la tabella: come vedete, ci sono tre colonne: una centrale e due laterali (a sinistra i *centimetri*, a destra i *pollici*).

Partendo dalla colonna centrale e leggendo nella colonna di sinistra, abbiamo l'equivalenza dei pollici in centimetri. Leggendo invece nella colonna di destra, abbiamo l'equivalenza dei centimetri in pollici.

Es.: voglio sapere a quanti centimetri equivalgono 9 pollici. In corrispondenza del 9 (colonna centrale) leggo nella colonna di sinistra: 22,86. Perciò 9 pollici equivalgono a cm. 22,86. Viceversa, leggendo nella colonna di destra, trovo 3,5433. E questo mi dice che 9 centimetri equivalgono a pollici 3,5433.

Spostando di una posizione verso destra la virgola dei decimali, avremo i valori delle cifre 20, 30, 40... e cosí via.

Esempio: se 2 pollici equivalgono a cm. 5,08, 20 pollici equivalgono a cm. 50,80 e cosí via...

Per le cifre intermedie, è necessaria una piccola addizione. Esempio: per trovare l'equivalenza di cm. 18, addizionerete all'equivalenza di 10 l'equivalenza di 8 e otterrete:

$$\begin{array}{r} 10 = 25{,}40 \\ 8 = 20{,}32 \\ \hline 18 = 45{,}72 \end{array}$$

Dal che si può dedurre che 18 pollici equivalgono esattamente a cm 45,72. Analogamente si procederà per la conversione dei pollici in centimetri.

Tabella di Conversione da Metri in Piedi e viceversa		
METRI (Meters)		PIEDI (Feet)
0,3048	1	3,28084
0,6096	2	6,562
0,9144	3	9,843
1,2192	4	13,123
1,5240	5	16,404
1,8288	6	19,685
2,1336	7	22,966
2,4384	8	26,247
2,7432	9	29,528
3,0480	10	32,808

Per i calcoli, si procede in modo analogo a quanto spiegato per i centimetri/pollici. Tutto chiaro, no?

LE UOVA A POIS

Il metodo piú semplice, insolito e dai risultati sorprendenti per decorare le uova di Pasqua consiste nell'avvolgere le uova con l'involucro esterno della cipolla che sarà mantenuto aderente al guscio mediante un doppio filo ben legato. Quindi si mettono a bollire, e naturalmente cuocere, per 10 minuti. Si otterranno dei bellissimi arabeschi di gran

fantasia. Se invece vi sentite in vena ... artistica, allora mettete mano (sempre a cottura avvenuta e a uova raffreddate sotto il getto d'acqua e quindi debitamente asciugate) a colori e pennelli e date fondo alla vostra fantasia. Potrete disegnare fiori, piccoli animali, scrivere semplicemente una frase augurale come: "bentornato", "benvenuto", "ciao", "tanti auguri", "Buona Pasqua!". Evitate però di usare matite copiative o penne biro. Se poi volete andare sulla novità assoluta e avete a disposizione qualche pezzo di tessuto fantasia, potrete addirittura "vestire" le vostre uova servendovi di qualche goccia di colla.

CALENDARIO PERPETUO

Volete sapere in quale giorno della settimana siete nati oppure in quale giorno della settimana è caduta o cadrà una data? Nella TABELLA N. 1 cercate il numero segnato dall'incontro della linea dei giorni e della colonna dei

mesi. Passate poi alla TABELLA N. 2 e cercate il numero che si trova all'incontro della linea dei secoli con la colonna degli anni. A questo punto disporrete di due numeri. Cercate ora nella TABELLA N. 3 il giorno che si trova all'incontro delle due linee contrassegnate dai numeri che avete trovato. Se la data è caduta in gennaio o febbraio di un anno bisestile, l'ultima lettura va anticipata d'un giorno.

Facciamo un esempio: in quale giorno della settimana è nato Felice Gimondi? Sapendo che è nato il 29 settembre 1949 cerchiamo nella TABELLA N. 1 l'intersezione fra 29

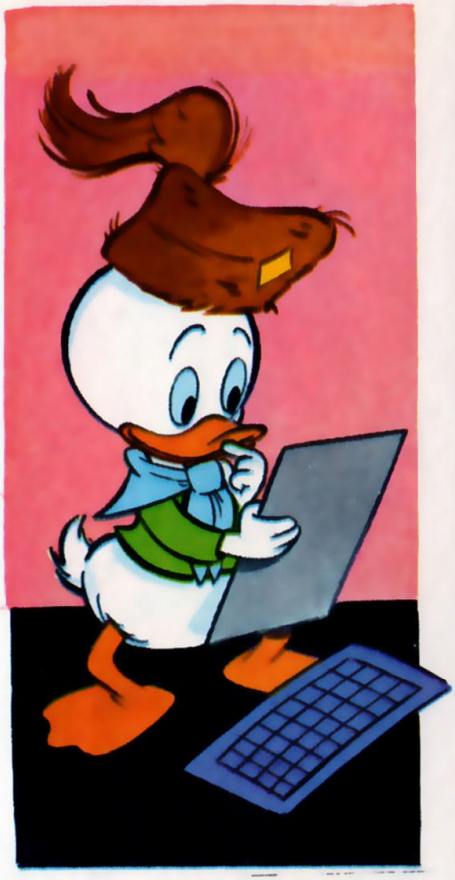


TABELLA 1

GIORNI					MESI	Gen. Ott.	Maggio	Agosto	Feb. Mar. Nov.	Giugno	Sett. Dic.	Apr. Luglio
	1	8	15	22	29	1	2	3	4	5	6	7
	2	9	16	23	30	2	3	4	5	6	7	1
	3	10	17	24	31	3	4	5	6	7	1	2
	4	11	18	25		4	5	6	7	1	2	3
	5	12	19	26		5	6	7	1	2	3	4
	6	13	20	27		6	7	1	2	3	4	5
	7	14	21	28		7	1	2	3	4	5	6

TABELLA 2 ▶

*	00	01	02	03		04	05
	06	07		08	09	10	11
		12	13	14	15		16
	17	18	19		20	21	22
	23		24	25	26	27	
	28	29	30	31		32	33
	34	35		36	37	38	39
		40	41	42	43		44
	45	46	47		48	49	50
	51		52	53	54	55	
	56	57	58	59		60	61
	62	63		64	65	66	67
		68	69	70	71		72
	73	74	75		76	77	78
	79		80	81	82	83	
	84	85	86	87		88	89
	90	91		92	93	94	95
		96	97	98	99		

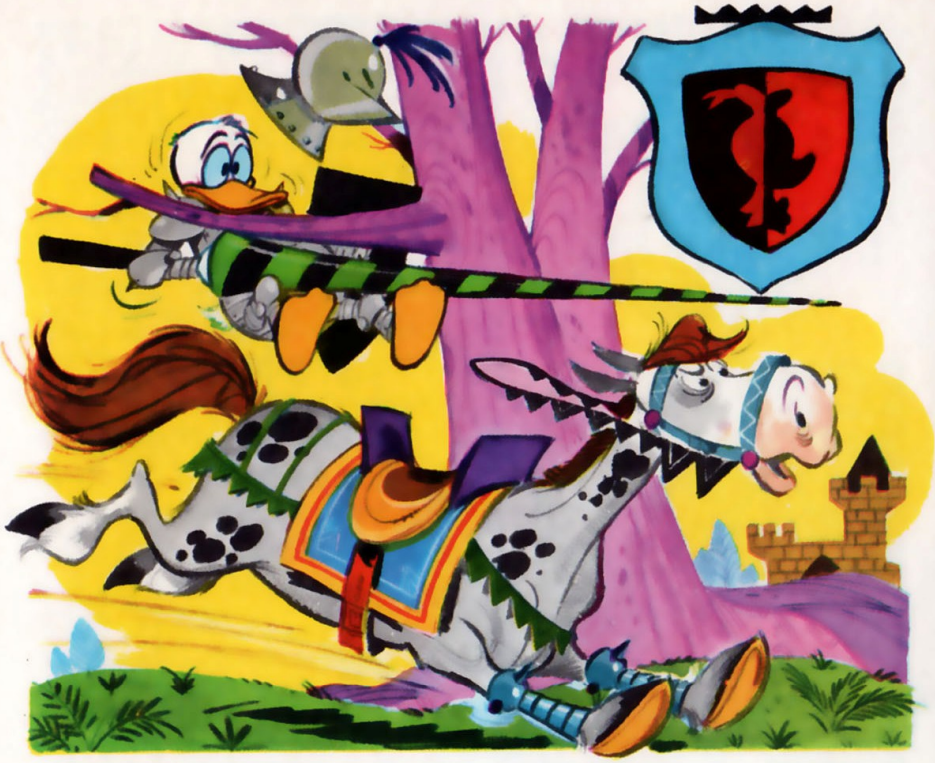
ANNI

TABELLA 3 ▼

	1	2	3	4	5	6	7
1	S	D	L	M	Me	G	V
2	D	L	M	Me	G	V	S
3	L	M	Me	G	V	S	D
4	M	Me	G	V	S	D	L
5	Me	G	V	S	D	L	M
6	G	V	S	D	L	M	Me
7	V	S	D	L	M	Me	G

SECOLI	0	7	14	17	21	25	7	1	2	3	4	5	6
	1	8	15*				6	7	1	2	3	4	5
	2	9		18	22	26	5	6	7	1	2	3	4
	3	10					4	5	6	7	1	2	3
	4	11	15*	19	23	27	3	4	5	6	7	1	2
	5	12	16	20	24	28	2	3	4	5	6	7	1
	6	13					1	2	3	4	5	6	7

e settembre. Otterremo 6. Nella TABELLA N. 2 cerchiamo l'intersezione fra la linea 19 (secolo) e quella del 49 (anni). Risulterà 1. Passiamo alla TABELLA N. 3 dove l'intersezione tra 6 e 1 darà Giovedí. Pertanto il 29 settembre 1949 era un giovedí.



LA... SEGNALETICA DEL TEMPO CHE FU

Dapprincipio li ebbero solo i combattenti in guerra e nei tornei. Poi li adottarono vescovi, borghesi e artigiani... e infine anche le abbazie e i contadini reclamarono i loro. Com'è fatto uno stemma? Prima di tutto c'è lo *scudo* o *arma*, cioè il fondo su cui vengono stesi gli smalti del *campo* e raffigurati gli emblemi araldici, le cosiddette *pezze* o *figure*. Erano questi gli elementi sui quali si basava l'araldo per annunciare, nei tornei, la provenienza e le imprese passate dei giostranti. E le corone? Quelle erano invece destinate a distinguere i vari gradi nobiliari, dai sovrani giú giú fino ai patrizi, passando per principi, arciduchi, duchi, marchesi, conti, baroni, e chi piú ne ha piú ne metta...

Giglio

Elmo e stelle

Torre e lune crescenti

Leone rampante

Leoni affrontati e giglio

Cervo, giglio e pentafoglie

Cavallo inalberato

Aquila bicipite

Croce di Lorena e alerione

Drago

Biscia in palo

Gallo e api

Anatrelle

Castello merlato fondato sul monte

Veliero

Spada e chiavi addossate

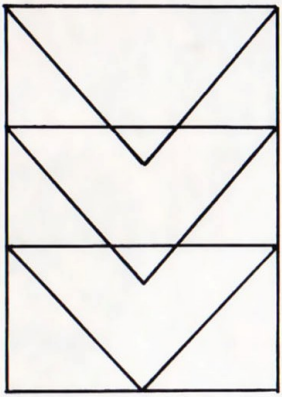
Bordoni e scimitarra

Mandorle pelate e quarti inquartati

Acciarini

Bisanti

UNA GIOVANE "AUTENTICA" MARMOTTA...

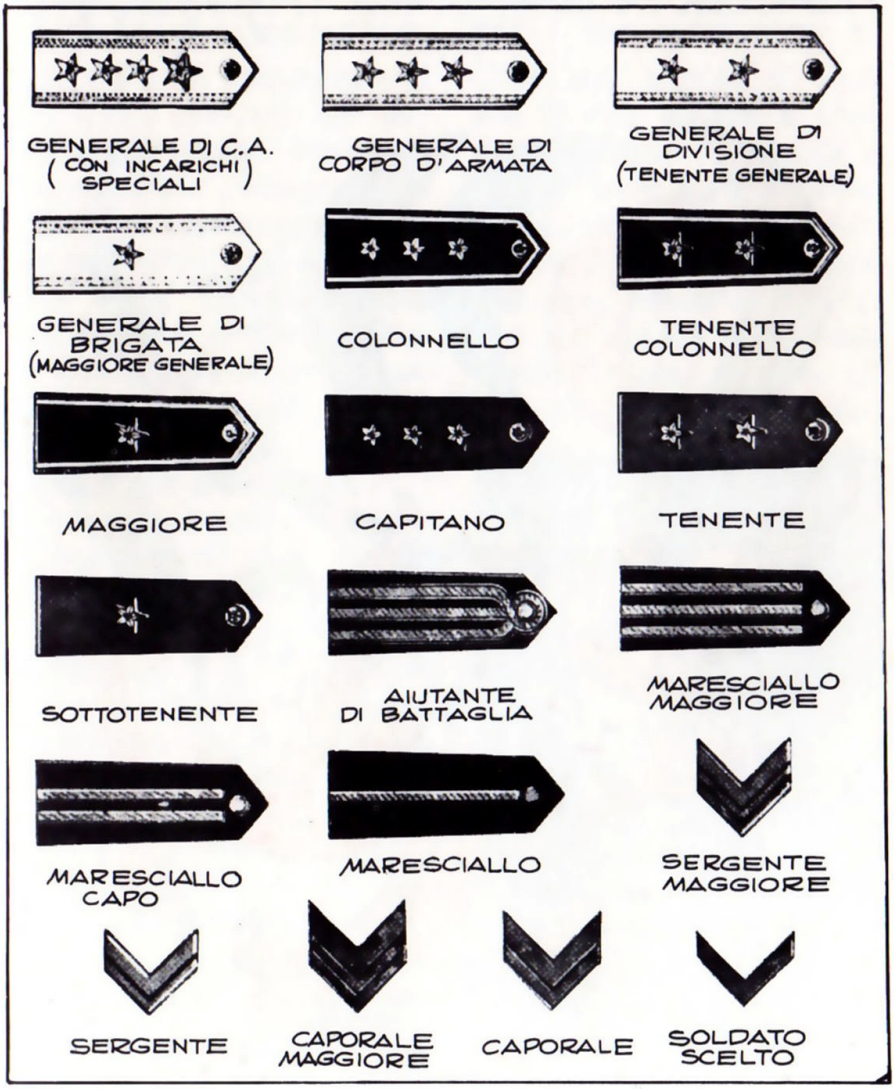


... si distingue da "prodotti" similari per un'acutezza d'ingegno tutta particolare. E quindi riuscirà a tracciare questo disegno senza mai staccare la matita dal foglio e senza mai ripassare due volte sullo stesso segno. Chi lo volesse, troverà la soluzione a pag. 174.

TUTTI SULL'ATTENTI

Ecco la scala gerarchica militare, dal grado piú basso al piú alto: soldato scelto; caporale; caporale maggiore; sergente; sergente maggiore; maresciallo; maresciallo capo;

maresciallo maggiore; aiutante di battaglia; sottotenente; tenente; capitano; maggiore; tenente colonnello; colonnello; generale. Il grado di generale si distingue poi in generale di brigata; generale di divisione; generale di corpo d'armata. I distintivi di grado, che gli ufficiali e i marescialli portano sulle spalline e i sergenti e i militari di truppa portano sulle maniche, sono costituiti da galloni, trecciole e fregi vari in oro e argento.



LA COLLANA SIOUX

Vi occorre una collana... indiana a tempo di record? Non perdetevi d'animo, ma seguite le istruzioni che Qui e Quo sono in procinto di darvi. Detto tra parentesi, Qua ha preferito far... l'indiano e andarsene per i fatti suoi. Torniamo alla collana: prendete della carta colorata e ritagliate quattro mezzelune al centro delle quali praticherete un foro. Quindi andate a fare un giro d'ispezione in... cucina: lasciate perdere la marmellata, e prendete un

po' di maccheroni crudi. Vi sarete intanto muniti di uno spago lungo circa cm 60 e con questo infilate 4 maccheroni, poi una mezzaluna, poi altri 4 maccheroni, poi una mezzaluna e cosí via fino a chiudere con altri quattro maccheroni. Annodate e se appena vi è possibile dipingete i maccheroni della vostra collana a tinte vivaci: e via a tutto ugh!

COCORITO IMPARA A PARLARE

Anche ai pappagalletti piú comuni, gli azzurri per fare un esempio, è possibile insegnare a "parlare". *Che cosa occorre anzitutto?* Che Cocorito sia molto giovane, abbia cioè poche settimane. Poi è indispensabile che il padroncino-insegnante abbia per lui tanta pazienza affettuosa e costante.
Come si procede? Si isola Cocorito in una stanza luminosa dove non ci siano rumori, dove non si possa udire il canto di altri eventuali uccelli, dove insomma ci sia la massima tranquillità. Tutti i giorni il padroncino-insegnante (e sempre e solo lui) si recherà a trovare l'alunno. Gli offrirà pezzetti di biscotto sbriciolato e comincerà a dire una parola: per esempio, "pa-ne" "lu-na" "pa-pà" "u-no". Cioè una parola di non piú di due sillabe e pronunciata con chiarezza e con un tono di voce molto dolce, suadente. Cosí per un po' di giorni e sempre con la medesima parola. Poi si passerà a una seconda parola: sempre di due sillabe. Cocorito do-

vrà ripetere sia quella che già conosce sia la seconda. Poi si passerà a una terza e così via... Nel frattempo Cocorito si sarà ambientato e comincerà a affezionarsi alla casa e soprattutto a parlottare.

CONSIGLI AI FOTOGRAFI

Se possedete un apparecchio fotografico, evidentemente vi sarete già preoccupati di imparare come lo si adopera. In questa paginetta noi, invece, vi daremo alcuni consigli sul "come lo si deve trattare".

Anzitutto, se l'apparecchio è provvisto di borsa "pronto", cercate di toglierlo il meno possibile da tale borsa protettiva. In caso contrario, riparate almeno l'obiettivo mediante l'apposito coperchietto.

La lente dell'obiettivo dovrà essere di tanto in tanto spolverata con un pennellino morbidissimo: ciò fatto, alitate su di essa per inumidirla, quindi l'asciugherete con cotone pulito. *Non usate mai* panni o carte trattate al silicone che abitualmente si adoperano per pulire gli occhiali.

Quando si viaggia in auto, l'apparecchio non deve essere riposto nel vano del cruscotto e, meno ancora, nel baule. Posatelo sul sedile posteriore, avendo cura che non abbia a cadere.

Al mare, la sabbia e la salsedine sono tra le peggiori nemiche dell'apparecchio: esso pertanto dovrà essere custodito in un foglio o in una borsa di plastica, da cui sarà tratto fuori soltanto al momento dell'uso.

La pellicola, e particolarmente quella a colori, soffre il caldo: conservatela perciò in luogo fresco e asciutto. Sarà anche buona norma non tenere la pellicola troppo a lungo nell'apparecchio: l'ideale sarebbe di inserire il rullino al momento dell'uso, e di utilizzarlo tutto nello spazio di una giornata o di pochi giorni.

Tale avvertenza vale soprattutto per chi fa uso di apparecchi "Polaroid".

Quando si fotografa, l'apparecchio deve essere tenuto ben fermo, per evitare vibrazioni. Nell'attimo dello scatto, trattenere il respiro.
Ed ora vediamo insieme alcune norme da seguire, per la buona riuscita della fotografia che si scatta.

In esterno: fate in modo che una luce chiara e uniforme provenga dalle vostre spalle. Per i primi piani, otterrete il migliore dei risultati se una nuvola attenuerà la luce diretta del sole, o se sarete all'ombra aperta, o se la giornata sarà "coperta", ma luminosa al tempo stesso.
Fate foto ravvicinate: piú grande è l'immagine della fotografia, maggiori saranno i particolari che riuscirete ad avere. Per i paesaggi, cercate di avere nello sfondo qualcosa di grande o interessante che aiuti a riempire la fotografia. Sempre per i paesaggi, applicate dinanzi all'obiettivo un *filtro giallo* che, scurendo i cieli blu

molto luminosi, farà risaltare il bianco delle nuvole. Tale filtro non deve essere mai usato con cieli grigi, nella nebbia o con la pioggia. In nessuna occasione dovrà essere adoperato con le foto a colori.
Nelle foto a colori, fate in modo che il sole pieno sia alle vostre spalle. (Attenzione! Evitate però di fotografare anche la vostra ombra disegnata sul terreno!)
Cercate soggetti e sfondi con colori forti, a grandi macchie. Nel caso che il vostro soggetto non indossi abiti a forti tinte, aggiungete colore con una sciarpa o altro indumento di tono vivace. Oppure cercate uno sfondo che riempia almeno un terzo della fotografia con colori forti, vivi. Non aspettatevi buoni risultati quando il vostro soggetto indossa abiti scuri o di tinte pastello o bianchi o quando gli sfondi sono uniformi e monotoni.
In interno: la luce proveniente da una finestra o da lampade deve essere o *dietro* di voi, o direttamente *sopra* di voi. Finestre o lampade non devono essere comprese nella fotografia.
Sia in interno che in esterno, se fate fotografie di persone in figura intera, badate di non *decapitarle* o di *amputare* i loro piedi. Vi preoccuperete perciò che sopra la loro testa ci sia almeno un buon centimetro di "aria", e un buon mezzo centimetro sotto i loro piedi.
Ci sarebbero ancora altre mille cose da dire. Ma le nozioni, sia pure sommarie, che vi abbiamo fin qui dato possono bastare per mettervi in grado di fare un buon "lavoro".

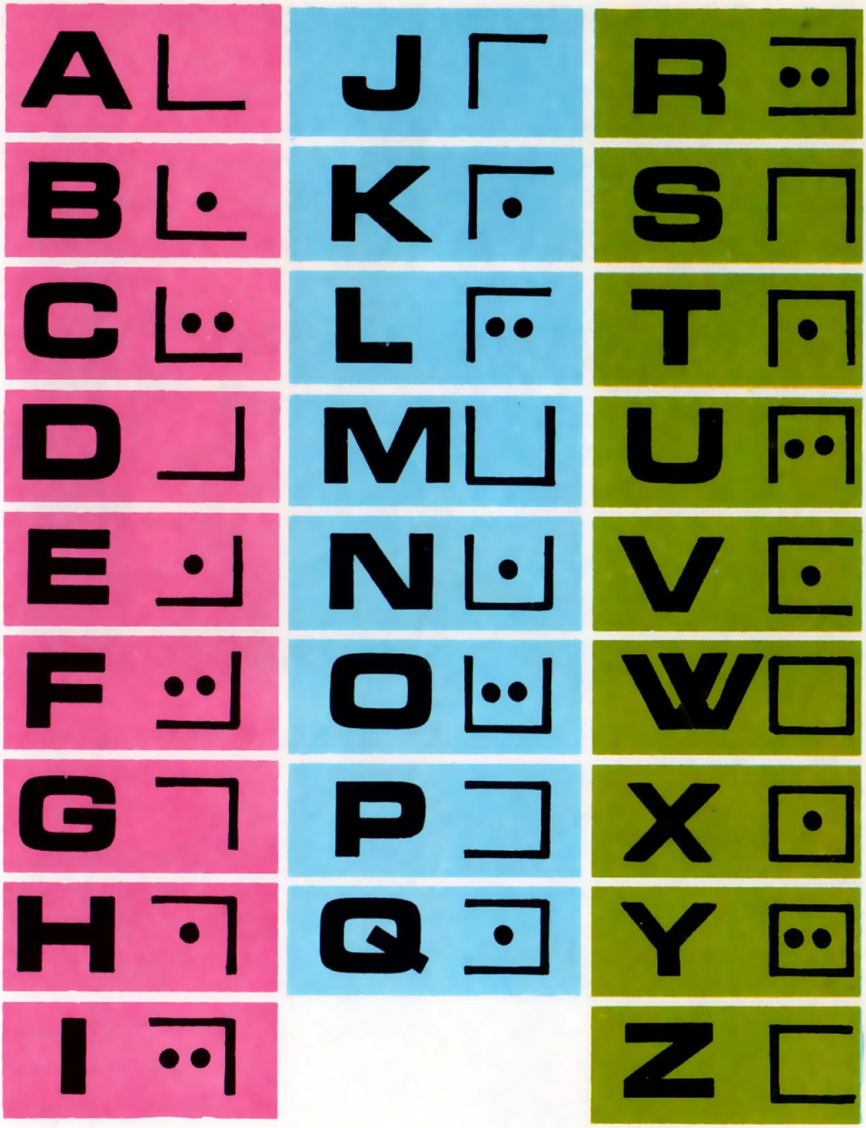
BIBLIOTECA IN CASA

Il libro è il nostro migliore amico, ma chi trova un amico trova un tesoro: da ciò si deduce che il libro è un tesoro. Ciò non significa che lo si debba custodire in cassaforte: anzi, esso deve essere sempre a portata di mano, perché può tornarci utile in qual-

siasi momento (come diceva quel tale che adoperava l'unico libro di casa per pareggiare le gambe di un tavolo zoppo!).
Il posto naturale del libro è la *biblioteca*: infatti questo nome, di origine greca, significa appunto *custodia dei libri*.
Sistemare per bene una biblioteca, sia pure di tipo... casalingo, è un lavoro che richiede tempo e concentrazione di mezzi e di idee.
Cominciate comunque col riaccomodare ben bene le pagine dei libri piú vecchiotti (se è il caso rilegateli o fateli rilegare), dopo di che passerete a foderarli ed etichettarli, segnandovi su il titolo e il nome dell'autore. Naturalmente disporrete insieme tutti i libri che trattino dello stesso argomento (avventure, viaggi, enciclopedie, poesie, fiabe) o che servano per lo stesso uso (studio, svago, informazione, ecc.). Al senso artistico di ciascuno di voi (siamo certi che non vi manca) la scelta e l'accostamento delle foderine e la disposizione sugli scaffali della vostra libreria.

IL CODICE SEGRETO DEI DADA URKA

Dada Urka per voi sarà... cinese, ma per una Giovane Marmotta "okay" il vostro cinese è marziano. Infatti la tabella che vedete nella pagina accanto con quegli strani segni non è altro che la trascrizione convenzionale delle lettere del nostro alfabeto: in parole povere, a ogni lettera corrisponde un segno marziano. Usando i diversi segni potrete comporre un messaggio in codice marziano che solo un'altra Giovane Marmotta-okay sarà in



grado d'interpretare. Sapete ad esempio qual è la traduzione del messaggio "in marziano" che lo Zio Paperone ha ricevuto? Eccovelo: "Tira aria calda – bevete acqua fresca. Qu Qu 7" Naturalmente nella scrittura i segni d'interpunzione (virgole, punti, eccetera) restano tali e quali, sia in marziano sia in italiano. Sarà bene inoltre che tra una parola e l'altra lasciate un po' di spazio. Sempre in gamba, Marmotte-okay! Il cifrario "Dada Urka" è vostro!

BENVENUTO, PESCIOLINO!

Se vi hanno regalato un pesciolino rosso, o se l'avete vinto in qualche gara al Luna Park, regolatevi come segue per quanto concerne la sistemazione e il mantenimento del vostro nuovo piccolo amico.

Dove sistemarlo? In un bel recipiente di vetro, quadrato o rettangolare che abbia una capienza di circa 2 litri se la lunghezza del pesciolino è di cm 5; di 3-4 litri se è di cm 10; di 5 litri se la sua lunghezza arriva ai cm 20.

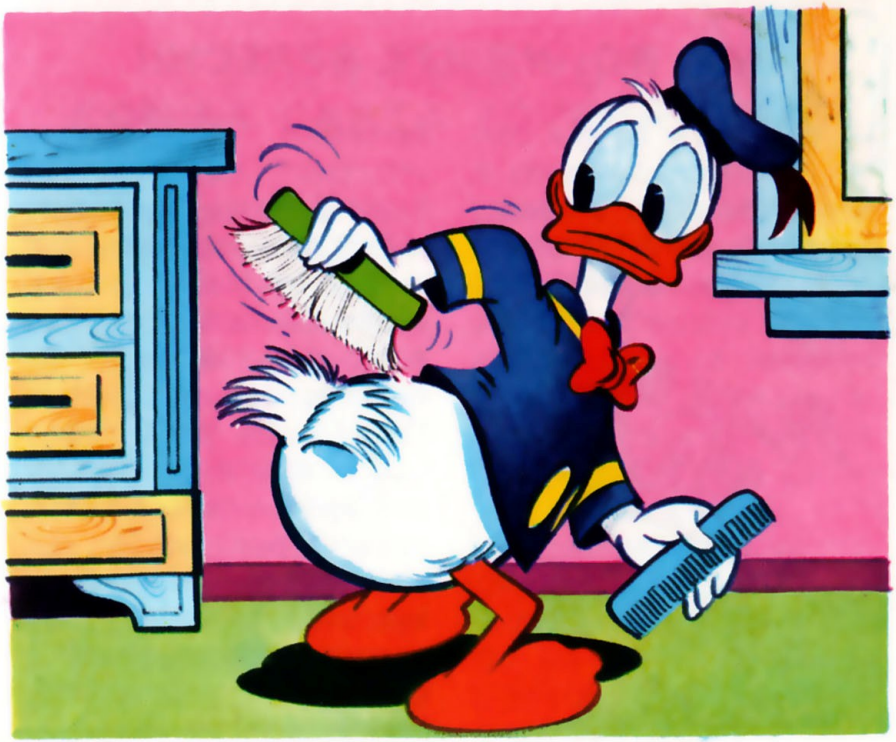
Come dovrà essere l'acqua? A temperatura ambiente. La si ottiene in questo modo: dovendo rinnovare l'acqua della vaschetta (e ciò va fatto ogni due-tre giorni) riempite dei fiaschi o delle bottiglie con acqua fresca e pulita e lasciate "riposare" per un paio d'ore. Quindi procedete alla sostituzione dell'acqua, avendo prima cura di tirar fuori (per quei pochi secondi che occorrono) il vostro amico pescandolo con un colino. Si sconsiglia d'acchiapparlo con le mani.

Che cosa dargli da mangiare? Pulci d'acqua essiccate e l'apposito mangime.

Il cibo sarà meglio sistemarlo nelle apposite vaschette galleggianti (in vendita in tutti i negozi specializzati): l'acqua resterà pulita. Non dategli mai, davvero mai: mollica di pane, biscotti, zucchero. Se mai ogni tanto preparategli una pappa a base di banana: mezza banana messa a macerare in mezzo bicchier d'acqua per almeno due-tre giorni.

UN CONSIGLIO SOTTOBANCO

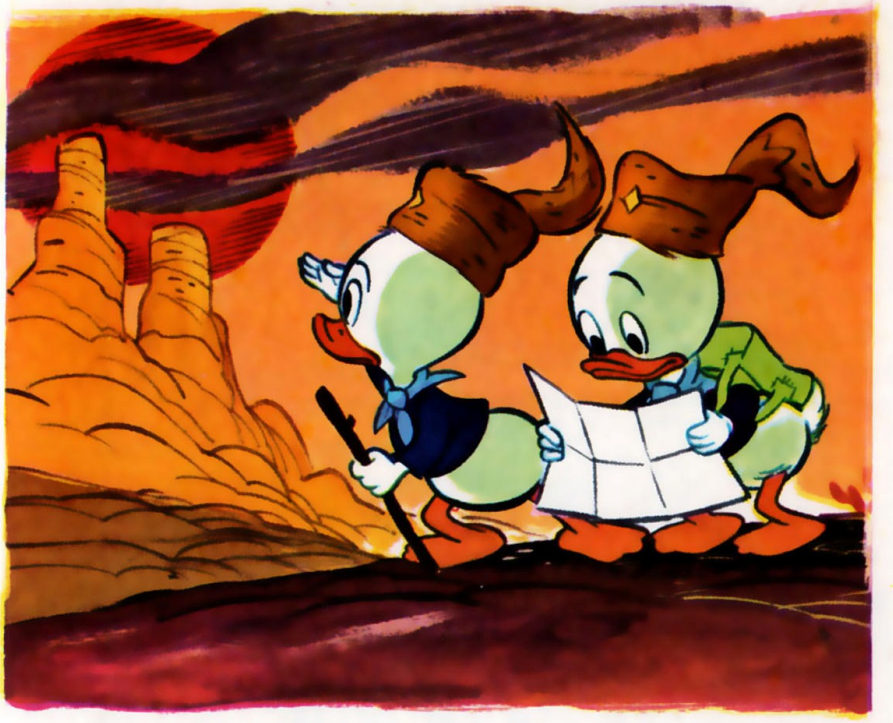
Una Giovane Marmotta in gamba per essere tale deve anche sapersi destreggiare con un pizzico di astuzia: soprattutto nei momenti piú difficili. Quali? A mo' di esempio quelli che si possono verificare durante un giorno particolarmente faticoso o fastidioso per la vostra mamma (o zia o nonna: dipende). Dopo un bucato un po' sostenuto, o dopo aver fatto i preparativi per le vacanze, o dopo aver



ricevuto il conto della sarta, o dopo aver fatto i conti... con i voti da voi riportati durante tutto il trimestre è logico e comprensibile che la mamma si senta un po' a terra... Bene, Giovani Marmotte, se volete rialzare il tono dell'umore generale e veder sorridere la mamma (o la zia o la nonna: dipende), ditele di "spazzolarsi il palmo della mano destra". No: non stiamo scherzando. Uno scienziato americano – uno di quelli che vanno per la maggiore – afferma che spazzolando il palmo della mano destra la stanchezza e l'umor nero passano di colpo. Il trattamento per essere completo dovrebbe durare in realtà un paio di settimane e per un cinque minuti tutti i giorni. Vi chiedete come possa sparire quel senso di stanchezza con delle semplici spazzolature? Perché esse, stimolando i nervi epidermici, e di riflesso le ghiandole surrenali, fanno ritrovare a poco a poco l'energia.

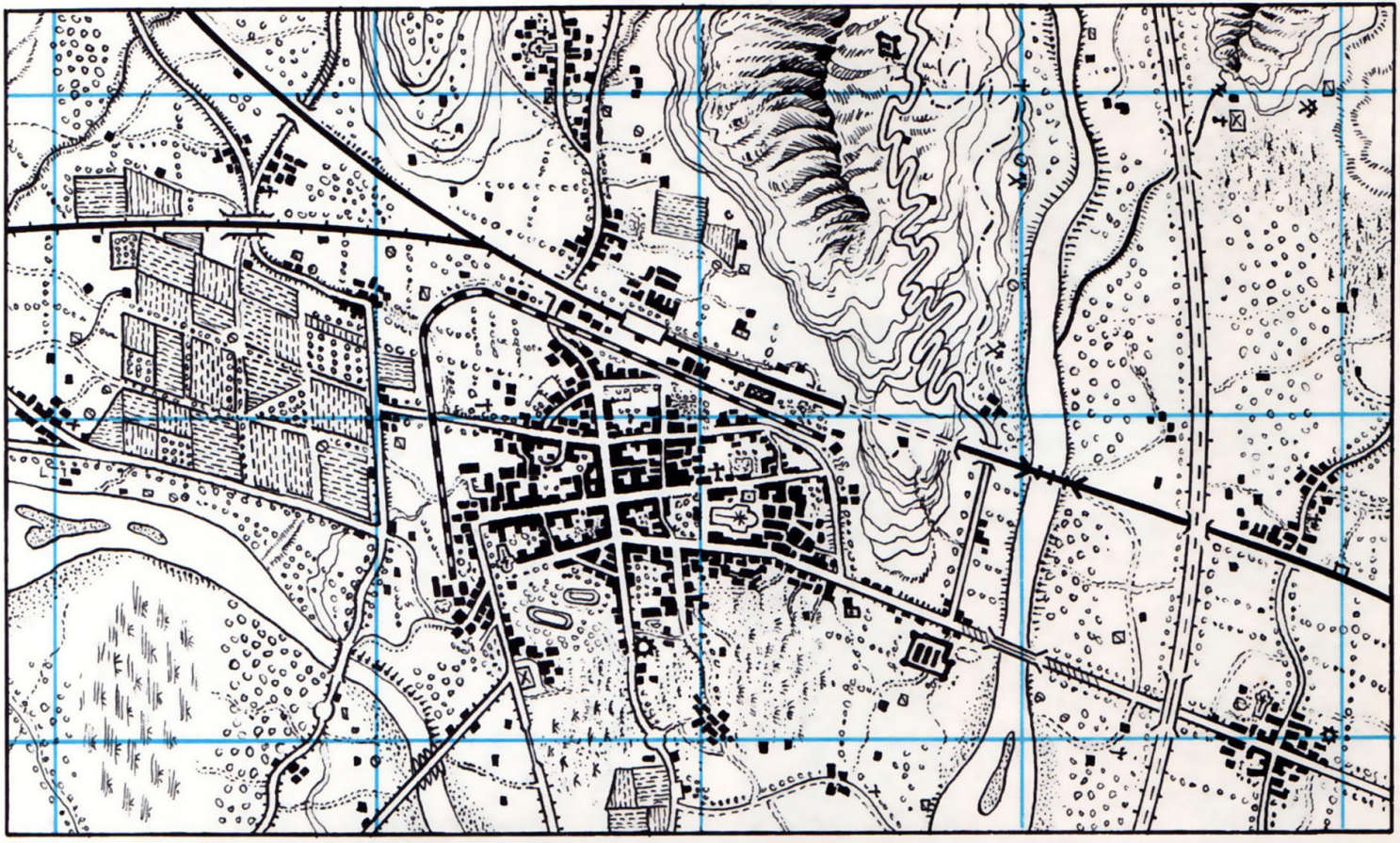
NO, NO: NIENTE SPRECHI!

Un'antica e saggia credenza raccomanda di non gettare tra i rifiuti i "pezzi di pane" avanzati sulla tavola. Qualora non venissero diversamente utilizzati in casa (per fare il pangrattato, la frittata al latte, e via discorrendo), le Giovani Marmotte sappiano che in tutti gli Zoo cittadini esistono delle cassette apposite per la raccolta del pane raffermo. Inoltre in molte piazze cittadine esistono delle cassette per i passeri dove si possono depositare briciole e miglio. Oppure, ancora, informatevi se c'è qualche rifugio per animali abbandonati.



A TU PER TU CON LA CARTA TOPOGRAFICA

La prima cosa che balza all'occhio, nel prendere in mano una carta topografica, è la *scala* e cioè la misura di terreno che sulla carta corrisponde a 1 cm. Per esempio, la scala 1 : 25.000 – com'è nel nostro caso – significa che 1 centimetro sulla carta equivale a 25.000 cm sul terreno, vale a dire a 250 metri. Al campeggio o in escursione la carta topografica è una preziosa alleata e vi aiuterà a non smarrirvi. E non è neanche difficile leggerla. Basta fare l'occhio ai vari simboli coi quali vengono rappresentati boschi, case, costruzioni, strade, corsi d'acqua, ecc. Di solito questi simboli, oltre che sul tracciato stesso, sono raccolti ai piedi della carta stessa. Qui vi diamo un esempio di carta topografica e dei relativi segni convenzionali.



LINEE FERROVIARIE

A UN BINARIO

GALLERIA FERMATA PASSAGGIO A LIV.

CAVALCAVIA

SOTTOPASSAGGIO

A DOPPIO BINARIO

STAZIONE

TRAMVIA

STRADE

CARREGGIABILE CON MURO

CARRETTABILE CON MURO

CAMPESTRE

STRADA LARGA OLTRE 8 METRI

PENDENZE

DAL 7 AL 12% SUP. AL 12% CON MURO

STRADA DAI 6 AGLI 8 METRI

GALLERIA STROZZATURE IN m. - CON MURO

(2) (3) (4) (3)

AUTOSTRADA

MULATTIERA

PONTI DI FERROVIA

IN MURATURA DI FERRO DI LEGNO

PONTI DI STRADA

IN MURATURA - DI FERRO - DI LEGNO - DI BARCHE

TORRENTE CASCATA

FIUME

ISOLETTA

SCARPATA SABBIA

CASA IN MURATURA, BARACCA, CAPANNA

OPIFICI A FORZA IDRAULICA, A VAPORE, ELETTRICI

CHIESE E ORATORI

FARO, FUMAIOLO, TORRE, CAMPANILE

CAPPELLA, CROCE, CIMITERO

MINIERA

BOSCO

ORTI

PRATO

PALUDE

ROCCE

INCIAMPANDO... S'IMPARA!

Be', logicamente, quando si inciampa in un sasso e si cade magari a terra lunghi e distesi vien proprio spontaneo guardare con una certa insistenza e curiosità l'origine del nostro... ruzzolone. Ed è allora che vediamo "il" sasso: un sasso magari qualunque. Un sasso che in sé non dice nulla ma che in quanto a... fatti ce ne ha combinata una bella. D'accordo, non è il caso di drammatizzare anzi è invece il caso se mai di... colorare! No, non stiamo dando i numeri; siamo semplicemente in procinto di illustrarvi come sia possibile tramutare un sasso qualunque in un... originale e simpatico soprammobile.

Prendete un sasso piatto, dalla superficie non troppo rugosa e dalla forma piú strana possibile. Lavatelo per togliergli eventuali residui terrosi. Asciugatelo molto bene. Quindi date via libera al vostro gusto, alla vostra fantasia e all'ispirazione del momento, e passate delle pennellate di colori diversi e vivaci. Consi-

gliabile l'uso di colori a smalto ceramico. Ripetete una seconda volta le pennellate; quindi passate sopra la vostra "creazione" una mano di vernice incolore che servirà a rendere piú brillanti le tinte. Oppure, sempre dopo che il sasso sarà ben ripulito, potrete dargli un colore-base, sul quale – appena sarà asciutto – darete colpi di colore a vostro piacimento. Ah, un momento: non è strettamente necessario inciampare in un sasso per... vederlo e dipingerlo! Basta guardarsi semplicemente intorno.

QUALCOSA DI FRESCO

Tràcchete: a portata di mano, in quattro colpi ben assestati il Gran Mogol in persona ha confezionato (roba da Nonna Papera) su misura per le sue Giovani Marmotte una bevanda corroborante e energetica. Ecco come si procede: fate bollire in un capace recipiente per qualche minuto soltanto un litro di spremuta d'arance (che avrete voi stes-

si ottenuto spremendo circa un tre chili di arance del tipo tarocco a polpa chiara). Fate bollire, ripetiamo, con sette etti di zucchero, lasciate raffreddare e imbottigliate. Mettete quindi a bollire a bagnomaria (immergendo cioè la bottiglia senza tapto in una pentola colma per tre quarti di acqua). Fate bollire piano piano in modo che l'acqua non evapori troppo alla svelta e lo sciroppo contenuto nella bottiglia si condensi un po' alla volta. Togliete dal fuoco dopo un paio d'ore: avrete un succo d'arancia portentoso, e di lunga conservazione. Ne basterà un dito in un bicchiere d'acqua per ottenere una bibita dissetante.

IL CALENDARIO A MENADITO

A menadito? Sissignore! Infatti, per aggiornarlo dovrete ruotare, con la punta delle dita, i vari dischetti che lo compongono.
Ed ecco come si costruisce il calendario:

1. Prendete un cartone abbastanza pesante e rigido e ritagliatene un pezzo di cm 10,5 × 13,5.
2. Praticate 4 piccoli fori nei 4 punti bianchi segnati nella figura 1 e ritagliate esattamente con le misure segnate i 4 quadrati indicati in modo da ottenere 4 perfette finestrelle.
3. Ritagliate ora su un cartoncino piú leggero 4 dischi del diametro ciascuno di cm 4,5.
4. Sul primo disco (A) scrivete i giorni della settimana, sul secondo (B) i mesi dell'anno.
5. Sul terzo (C) e sul quarto (D) scrivete rispettivamente i numeri dall'1 al 3 e dallo 0 al 9 come indicato dalle varie figure.
6. Servendovi di 4 graffette come quella indicata attaccate i quattro dischi sul retro del cartone e al loro giusto posto, facendo centro nei quattro fori in precedenza realizzati.
7. Date, secondo il vostro estro, una mano di colori diversi al tutto e il calendario sarà pronto per essere appeso. Ricordatevi solo di ruotare i vari dischi, giorno per giorno. Buona giornata.

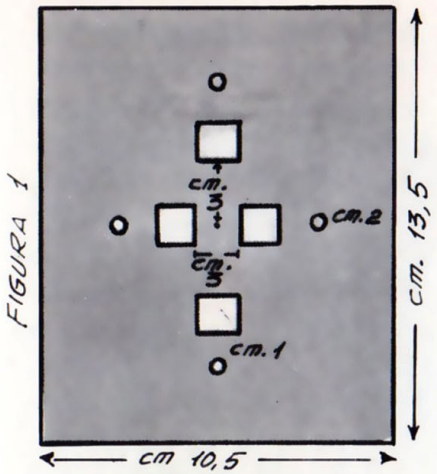
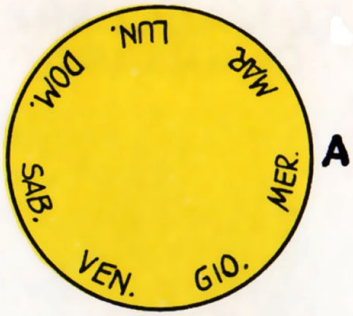
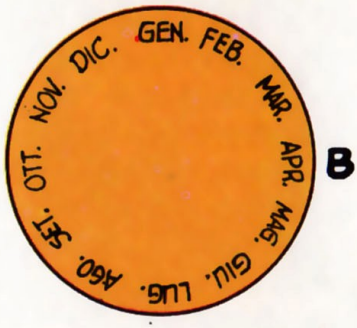
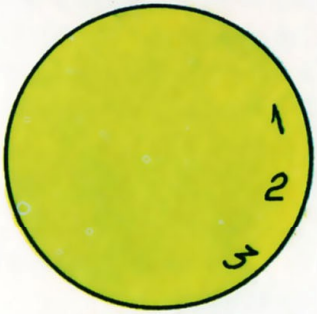
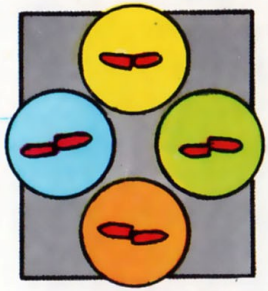


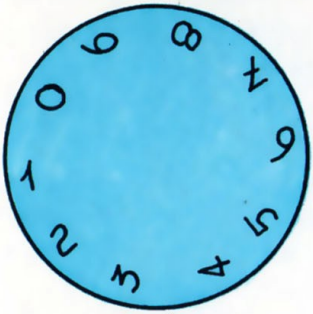
FIGURA 1
cm. 3
cm. 3
cm. 2
cm. 1
cm. 1
cm. 13,5
cm 10,5

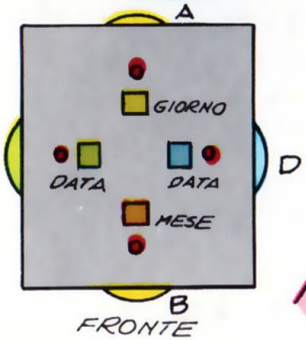

LUN.
MAR.
MER.
GIO.
VEN.
SAB.
DOM.
A

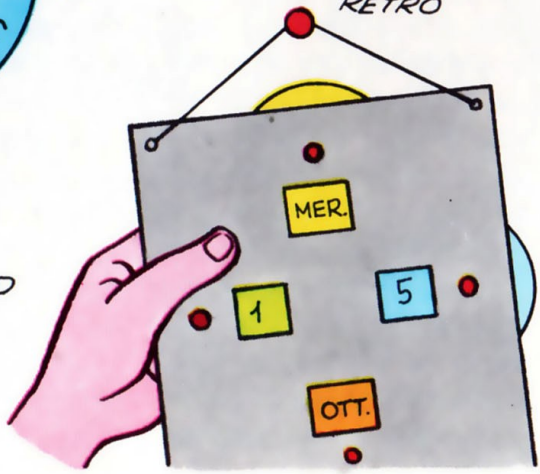

GEN.
FEB.
MAR.
APR.
MAG.
GIU.
LUG.
AGO.
SET.
OTT.
NOV.
DIC.
B


1
2
3
C


RETRO


12
1
10
9
8
7
6
5
4
3
2
A
D


GIORNO
DATA
DATA
MESE
B
FRONTE


MER.
1
5
OTT.

LE MASCHERE DI GUERRA

Altro che diventare pallidi i visi-pallidi quando si trovavano a faccia a faccia con un pellerossa... in pieno assetto di guerra. Basta dare un'occhiata infatti a tutti i segni che si dipingevano sul viso gli appartenenti alle diverse tribú degli Irochesi, dei Piedi Neri, dei Mescalero, degli Hopi, degli Algonchini, degli Athabasca, Sioux, Uto-Aztechi, Wichita, Seminole, Nasi Forati, Coltelli Gialli, Delaware, Navaho, Penutian, Caddo, Cheyenne, Comanche. I pellerossa si dipingevano il viso e il corpo per motivi diversi e a seconda delle circostanze. Ad esempio: per proteggersi dalle punture degli insetti, dall'azione del vento e del sole; per manifestare la propria appartenenza a una determinata tribú o credenza religiosa e politica; per indicare il compimento di particolari atti di valore, oppure cosí... per bellezza. Noi ci occuperemo in particolar modo delle maschere di guerra e vi sveleremo i segreti della loro composizione. Premesso che i pellirosse usavano per dipingersi succhi particolari, estratti da certi miscugli di erbe, bacche e terra... il tutto amalgamato con olio e grassi; noi logicamente staremo su prodotti piú a portata di mano, e cioè: un fondo tinta (il piú scuro esistente in commercio; ottimi i ceroni e i belletti da teatro), qualche bastoncino per il trucco (oltre ai rossetti ne esistono di tutti i colori). E ancora: spugne e fazzolettini di carta per togliere il trucco. Ora procedete in questo modo:

1. Spalmatevi il fondo tinta sulle palpebre e attorno agli occhi.
2. Coprite completamente le orecchie.
3. Tingete bene l'attacco dei capelli, coprite quindi la fronte e la parte bassa del collo.
4. Provvedete ora alle guance: a operazione ultimata, applicate un tocco di belletto rosso sulle guance e sul mento.
5. Passate infine alla parte piú artistica, bellicosa e simpatica del programma... destreggiandovi con

Naso di velluto

Volpe tatuata

Piccione seduto

Tuono e fulmine

Tacchino infuriato

Puma gigante

Occhio di lince

Cervo scornato

Dente di falco

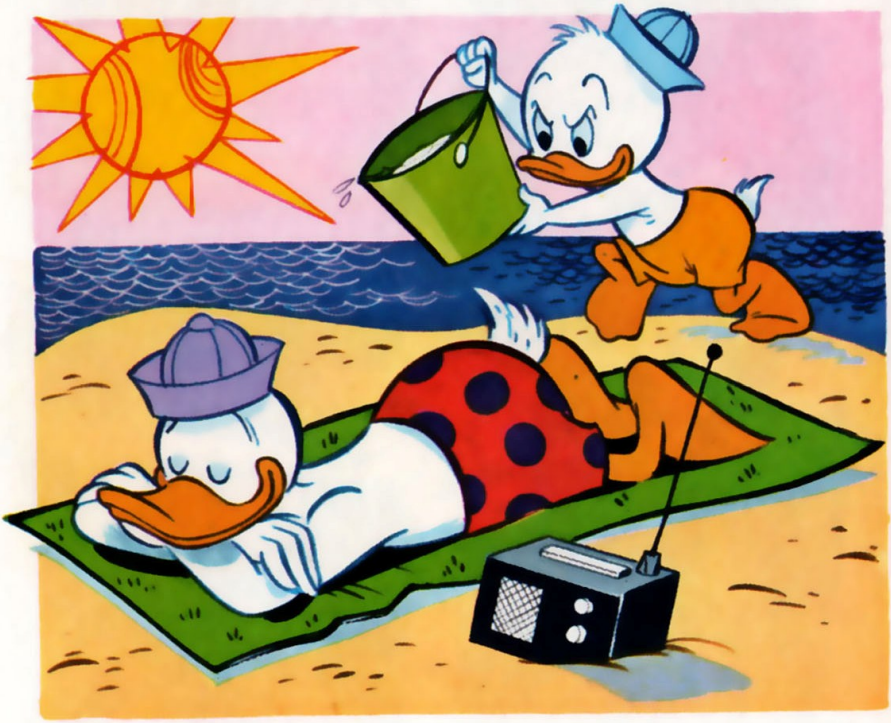
Pitone piumato

Starnuto volante

Occhio splendente

i vari bastoncini rossi, verdi, blu, gialli, viola e seguendo gli esempi dati nelle pagine che avete visto. *P.S.* Se il "fondo tinta" risulta troppo fluido o troppo asciutto per la vostra pelle, rimediate con cipria compatta della stessa tinta... Ugh!

TINTARELLA TUTTA D'ORO



Il sole è la fonte della vita, si sa. E infatti a lui, grande mago dell'universo, siamo debitori della luce, del calore, dell'alternarsi delle stagioni, del fatto che possiamo recarci in montagna ad ammirare una sconfinata ditesa di alberi oppure buttarci a sguazzare fra le onde azzurre del mare. Però... già, a proposito di mare e monti, dobbiamo stare attenti a non farci pizzicare da qualche raggio di sole un po' troppo... intraprendente. E cioè dobbiamo stare attenti a non buscarci qualche scottatura. Per vedere la nostra pelle assumere una tintarella tutta

d'oro, dovremo osservare una certa prudenza e una specie di tecnica appropriata, nell'esporci al sole. Di facilissima applicazione è quella presentata dal cosiddetto "Schema del Rollier" che dà in minuti primi i tempi d'esposizione. Osservando la tabella, noterete infatti che l'esposizione al sole è progressiva di cinque minuti in cinque minuti ogni giorno fino a raggiungere il massimo di 75 minuti al 15° giorno per i piedi. Dopo il 15° giorno però ci si potrà esporre liberamente all'azione benefica del Mago Sole senza timore di scottature.

PARTI DEL CORPO	GIORNO								
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	15°
piedi	5	10	15	20	25	30	35	40	75
gambe	—	5	10	15	20	25	30	35	70
cosce	—	—	5	10	15	20	25	30	65
stomaco	—	—	—	5	10	15	20	25	60
petto	—	—	—	—	5	10	15	20	55
schiena	—	—	—	—	—	5	10	15	50

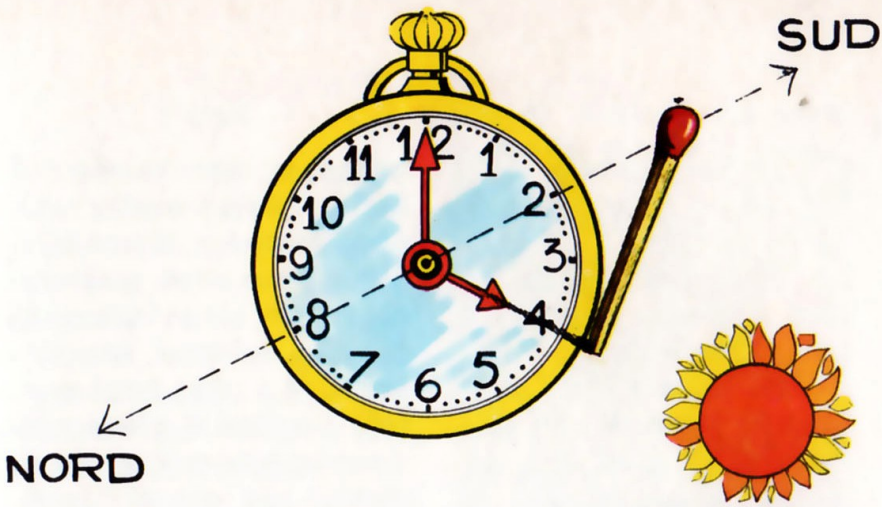
NON TIRATE LA CODA AL GATTO

E non soltanto perché potrebbe capitarvi ciò che un giorno capitò a Paperino, il quale... Paperino un giorno decise d'andarsene a campeggiare tutto solo in montagna, convinto che soltanto in mezzo alla natura libera e selvaggia sarebbe stato... libero da preoccupazioni di tipo borghese come quella appunto di saldare i conti ai fornitori. Invano Qui, Quo e Qua – da brave Giovani Marmotte – fecero presente allo spiumettante zio l'imprudenza di una simile decisione. Ma Paperino aveva deciso e si mantenne perciò sulle sue... decisioni! Fu cosí che costret-

to ad arrampicarsi su un albero il nostro ardimentoso afferrò distrattamente una... coda e la tirò credendo che in cima alla medesima ci fosse un gatto. Invece era un puma! Certo, un simile incidente non sarebbe mai accaduto a una autentica Giovane Marmotta e tanto meno potrebbe accadere ai ragazzi intelligenti: sia gli uni sia gli altri infatti non molesteranno mai un animale. E non ci riferiamo soltanto al puma... Che senso può avere mozzare la coda a una lucertola? O acchiappare una farfalla? Significa solo spegnere, nell'attimo di un gesto incosciente, una vita. Sia pure la vita di una lucertola o di una farfalla.

L'ORIENTAMENTO CON L'OROLOGIO

Non sempre uno viaggia con la bussola, però tutti noi abbiamo... sottomano un orologio e quindi, all'occasione, potremo facilmente orientarci. Siete perplessi che l'orologio sostituisca la bussola? State a sentire... Cominciate col disporre l'orologio orizzontalmente, con il quadrante volto all'insú. Mettete poi un filo di paglia o un fiammifero verticalmente contro l'orlo dell'orologio, là dove si trova la lancetta delle ore. Ruotate l'orologio in modo che l'ombra del filo di paglia o del



fiammifero cada sopra la lancetta corta. Orbene il sud si troverà a metà strada tra questo punto e il numero 12 del quadrante. Per esempio, alle 4 del pomeriggio, dopo che avremo messo l'orologio nella posizione indicata, la linea che dal centro dell'orologio va sul 2 indicherà il sud. Se fossero le otto del mattino, la linea del sud passerebbe sul 10.

QUINDICI UOMINI...

Quindici uomini sulla cassa del morto, e un barile di rum... » cantavano i pirati dell'*Isola del Tesoro*, il famoso romanzo di Louis Stevenson.
Dovete sapere che i pirati quando intendevano sbarazzarsi di qualcuno, solevano abbandonarlo su una delle innumerevoli isole inesplorate del Mar dei Caraibi: isole alle quali essi davano nomi di fantasia. Accadde un giorno che il celebre pirata Edward Teach, detto *Barbanera*, per non dividere il bottino con quindici dei suoi uomini, li abbandonò con poche armi e un barile di rum su un'isola che, per la sua forma, era nota come "La cassa del morto". Vogliamo adesso far conoscenza, un po' piú da vicino, con questi "gentiluomini" che, nel corso dei secoli XVI, XVII e XVIII, schiumavano i mari? Anzitutto, dobbiamo fare una netta distinzione fra *Bucanieri* (o *Filibustieri*), *Pirati* e *Corsari*.

Corsari

I Corsari erano in genere avventurieri Inglesi, Francesi e Olandesi, ostili agli Spagnoli, che facevano la "guerra da corsa" per incarico dei loro governi e non per tornaconto personale. Famoso fra i tanti fu Sir Francis Drake (1541-1595), esploratore e circumnavigatore che ebbe una parte preponderante nella creazione dell'impero coloniale inglese.
Accadeva però talvolta che un Corsaro si tramutasse in pirata. Tipico l'esempio del celebre Capitano William Kidd (1645-1701). Questi, incaricato di dar la caccia ai pirati e di svolgere azioni di rappresaglia contro la flotta francese, ricevette dal governo britannico il comando del galeone "Adventure", a bordo del quale raggiunse il Madagascar e si mise in combutta coi pirati. Dopo due anni di scorrerie, fu arrestato e terminò la sua avventurosa vita sulla forca, il 23 maggio 1701.

Pirati

Al contrario dei Corsari, i Pirati "lavoravano" per proprio tornaconto, depredando le navi mercantili e particolarmente i galeoni spagnoli, che veleggiavano carichi d'oro e di merci preziose dall'America alla volta dell'Europa.

Bucanieri

I Bucanieri erano qualcosa di mezzo fra i Corsari e i Pirati: a volte agivano per conto proprio, a volte per incarico di questo o quel governo, e, in genere, sempre contro gli Spagnoli. Chiamavano se stessi "Fratelli della Costa" e, nel periodo di maggior splendore, fondarono addirittura una Repubblica nell'Isola Tortuga, al largo di Hispaniola (Haiti). Comandati da capi spietati e crudeli, obbedivano a leggi ferree che stabilivano rigidamente la spartizione del bottino, la disciplina a bordo e il contegno sull'Isola. Le mancanze leggere (come quella di fumare nella stiva) erano punite secondo la "Legge di Mosè", cioè con 40 frustate. La pena di morte puniva invece i delitti piú gravi. Famoso per l'intransigenza nell'applicazione della legge fu Bartolomeo Roberts che, nel corso della sua carriera, catturò e depredò ben 400 navi.

Altri bucanieri passarono alla storia: Sir Henry Morgan, William Dampier e Basil Ringrose. Fra i pirati merita una particolare menzione il già citato Capitano Edward Teach, detto "Barbanera". Era costui un famigerato, dalla lunghissima barba che egli ornava con nastri variopinti che poi si arrotolava alle orecchie. In combattimento, portava una bandoliera da cui pendevano tre paia di pistole. Sotto il tricorno infilava trecce di stoppa alle quali dava fuoco: cosí il suo volto, incorniciato dalle fiamme, assumeva un aspetto terrificante.

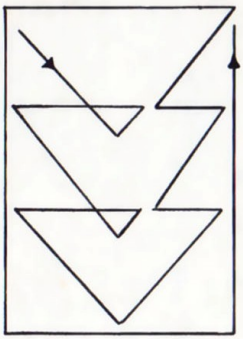
Meno fantasiose di lui, ma altrettanto feroci, furono le due uniche donne-pirata che la storia ricordi: Anne Bonny e Mary Read. Tutta la suddetta brava gente militava sotto una bandiera che generalmen-

te consisteva in un drappo nero su cui erano ricamati il teschio e le tibie, o anche uno scheletro che teneva in una mano un bicchiere di rum e nell'altra lo sciabolone d'arrembaggio.

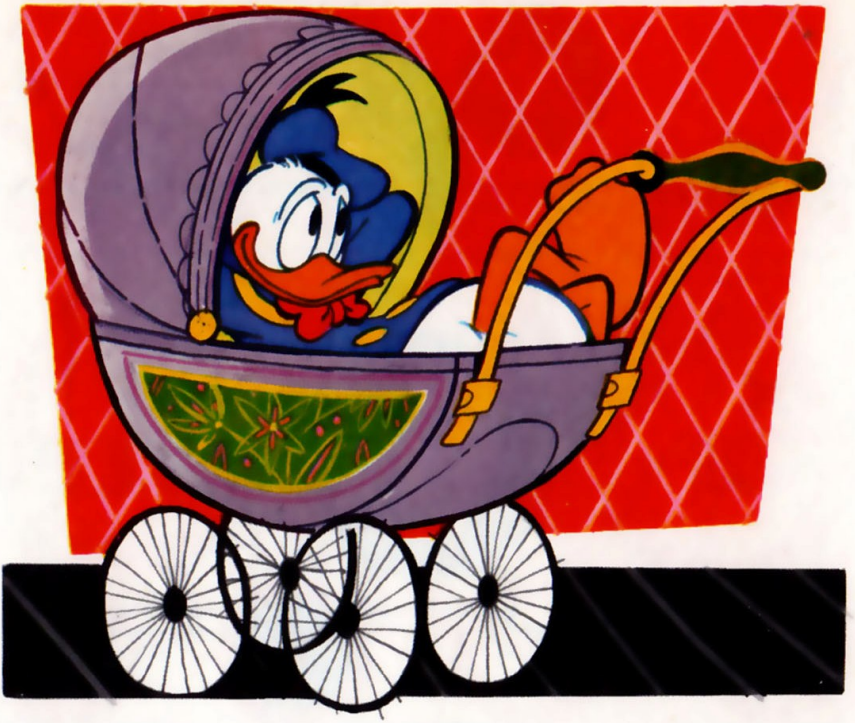
Armi e navi

Già che siamo in argomento, diremo che le armi usate erano le pistole, le sciabole e le daghe, le asce, gli archibugi, i cannoni di piccolo calibro (spingarde che sparavano chiodi e rottami metallici), i cannoni di grosso calibro (carronate con le quali si lanciavano palle singole o a coppie. Queste ultime, legate una all'altra per mezzo di una catena, avevano lo scopo di spezzare l'alberatura dei vascelli nemici.) Di solito i combattimenti erano conclusi con l'arrembaggio: cioè con l'invasione e la conquista della nave nemica, dopo averla agganciata con ponti muniti di "rampini d'arrembaggio".
Terminiamo questa breve scorreria nel mondo degli "schiumatori" con un accenno alle loro navi. La piú piccola di esse era la *fusta*, velocissima, a remi e a vela. Veniva poi la *galeotta*, sottile, a un solo albero con vela latina, e remi. Seguiva la *galeazza*, con tre alberi latini, trentadue remi per fianco e trentasei cannoni. Infine il *galeone*, piú grande della precedente, con quattro alberi e un armamento di settanta cannoni.

LA GIOVANE "AUTENTICA" MARMOTTA



per risolvere il gioco di pag. 142, non avrà fatto che seguire l'itinerario dato dalla freccia a sinistra, come indicato nella soluzione qui sopra. In tal modo, la Marmotta in gamba sarà riuscita a non staccare mai la matita dal foglio e a non passare per due volte sullo stesso segno.



BABY-SITTER PER UNA SERA!

Non arricciate il naso, Giovani Marmotte! Potrebbe pur capitare che i vostri genitori, dovendosi assentare, vi affidassero... il vostro fratellino. Sapreste come comportarvi? Noi non ne dubitiamo, anche perché i genitori andandosene vi avranno dato tutte le avvertenze... Comunque: 1° - fate attenzione che il frugoletto non si avvicini al gas e non si metta a giocare con i fiammiferi. 2° - che non si porti alla bocca strane cose come bilie, bottoni, soldatini, ditali. 3° - che non siano alla portata delle sue mani tubetti con pillole varie, o bottiglie. 4° - che non tocchi interruttori e prese di corrente. 5° - Se volete intrattenerlo con giochi di ritaglio, fatelo solo maneggiando forbici a punte arrotondate. 6° - Intrattenetelo con favole e storielle.

Divieto di transito nei due sensi

Pista riservata alle biciclette

Arresto all'incrocio

Divieto di sorpasso

Incrocio

Scuola

Cunette o dosso

Pericolo generico

Limite di velocità

Divieto di svolta a destra

Divieto di sosta

Divieto d'accesso

Dare precedenza

Passaggio a livello con barriere

Doppia curva pericolosa

Strada con diritto di precedenza

STOP! LA SEGNALETICA

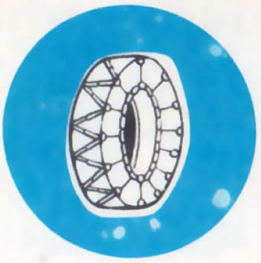
Con il traffico d'oggi-giorno non si scherza, ragazzi, e se volete circolare sicuri, a piedi o con un veicolo qualsiasi, dovete conoscere la segnaletica. Inoltre ricordatevi, se siete dei pedoni, di attraversare sempre sulle zebre e mai davanti a un veicolo lanciato. Se invece andate in bicicletta o in motociclo, cercate di: 1) non viaggiare mai af-

Passaggio di aerei

Sassi sulla carreggiata

Uscita non protetta su un molo

Divieto di transito agli autoveicoli con rimorchio



Obbligo di catene

Distanza da mantenere tra due automezzi

Parcheggio per escursionisti a piedi

Sottopassaggio pedonale

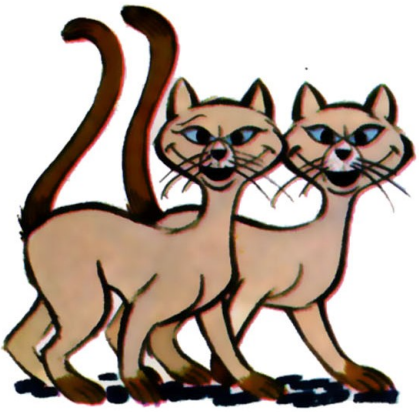
Ostello della gioventú

fiancati; 2) non portare amici in canna; 3) non lasciare mai il manubrio, evitare le acrobazie; 4) assicurarvi che i dispositivi acustici e luminosi e i freni siano in ordine; 5) evitare le forti velocità e i "voli in discesa"; 6) dare la precedenza ai tram; 7) non attraversare mai i passaggi a livello quando le sbarre sono abbassate; 8) non farvi trainare dagli altri veicoli piú grossi. Siamo intesi? E ora, vogliamo dare un'occhiata ad alcuni segnali?

ARRIVA UN CUCCIOLO!

Arriva un cucciolo in casa: che sia il benvenuto! Ma... chi è? Un cane: un cucciolo, di razza o non di razza non importa dal momento che non è il pedigree quello che fa il cuore d'un quattrozampe. Ora, come dovete comportarvi rivolgendovi a lui? Con la massima dolcezza, scandendo piano le parole e sempre le stesse. Non saltellategli attorno come tanti merli e soprattutto non urlate. Pensate che il vostro cucciolo ha appena lasciato la sua mamma e i suoi fratellini, e che voi per lui siete per il momento degli strani esseri, molto grandi con due gambe lunghe lunghe e due braccia infinite che tentano a ogni momento di afferrarlo.
Altro punto molto importante da tener presente: il cucciolo è come un bambino molto piccolo e che, come tale, ha assolutamente bisogno delle sue ore di sonno e di riposo tra un gioco e l'altro e tra i pasti. Pluto (lo chiameremo cosí) non ha

per il momento la vostra forza e quindi non può resistere al ritmo incalzante dei vostri giochi. Che cosa dargli da mangiare e quando? "Che cosa" lo stabilirà il veterinario al quale sarà bene portare Pluto per una visita di controllo: generalmente riso bollito con carne tritata, somministrato in quattro o cinque volte al giorno e poco alla volta. Niente bagno fin dopo i sei mesi. Può darsi che il Pluto si mostri: o pauroso e abbacchiato, o ribelle e prepotente e pronto a far l'atto di mordere con i suoi dentini... di latte. Non preoccupatevi e non spaventatevi, ma sappiate che il cucciolo ha solo bisogno di ambientarsi e di conoscervi. Anzi, fategli subito un bel regalo: un cerchietto di gomma dura, (decisamente sconsigliabili palle e palline per la loro pericolosità). Pluto oltre a divertirsi, si farà... i denti. Già che siamo in argomento "denti": vi rac-



comandiamo di non dargli mai ossa da rosicchiare, neppure quando sarà "grande". Nessun tipo; e non lasciate in giro spilli, aghi, ditali, pezzi di spago, bilie, soldatini, pellicole... perché il cucciolo è portato purtroppo a ingollare tutto ciò che gli capita fra le zampe. A proposito di queste ultime: occhio ai tendaggi, alle tappezzerie e alle poltrone. Pian piano gli insegnerete che non si devono assolutamente "toccare" quelle cose. Non lo batterete, ma gli direte: "No!" Dopo un po' di "no" per Pluto sarà un piacere ubbidirvi.

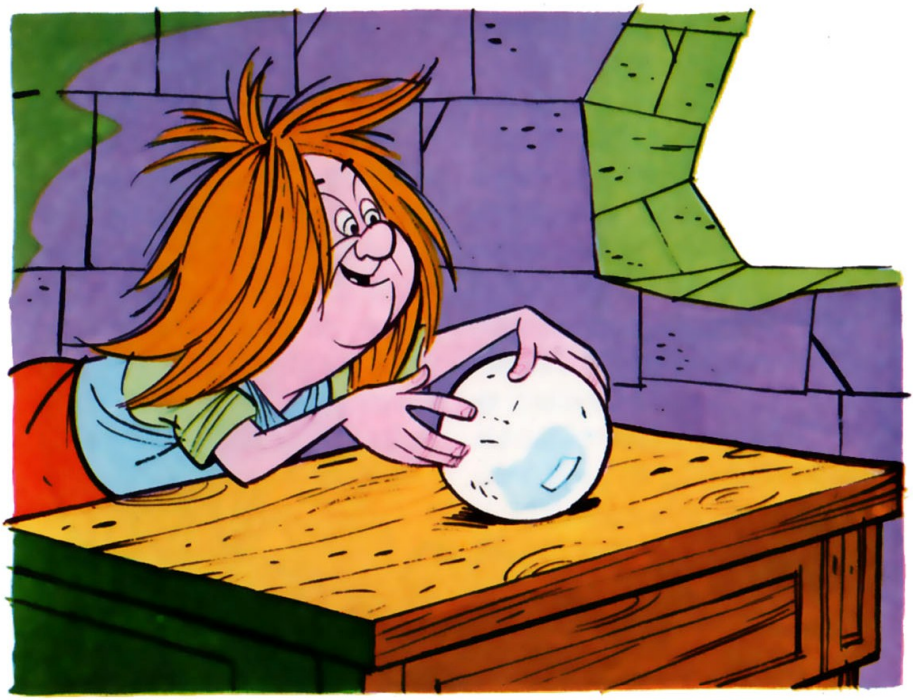
E adesso, amici, non sorridete a ciò che stiamo per dirvi. Fino a quando cioè il vostro amico non avrà imparato ad alzare la... zampetta, abituatelo a fare i suoi bisogni (il che nei primi tempi accadrà diverse volte al giorno) su un foglio di giornale steso sul balcone o in bagno. Pluto capirà che dovrà andare sempre lí. L'alzata della zampetta avviene dopo i 6-7 mesi d'età.

Dove far dormire Pluto? Solo sulla sua brandina: i negozi appositi ne vendono di tutti i tipi e per tutte le taglie.

Fate giocare Pluto, ma non fatene un pagliaccio: non c'è nulla che indisponga un "vero" amico e conoscitore degli animali come... vedere un cane con in bocca un giornale o un pacchettino o amenità del genere. Quando uscite di casa, tenete il vostro Pluto al guinzaglio: gli eviterete di cacciarsi nei pericoli e di provocare incidenti. Sulla piastrina del collare fate incidere il "suo" nome, il

vostro cognome, numero di telefono e indirizzo. Non vi sembri ridicola o superflua questa avvertenza: essa vuole semplicemente farvi ritrovare il vostro amico nel caso... si perdesse.

Verrà poi il tempo di far fare al vostro Pluto l'iniezione contro il cimurro e l'antirabbica. Ma intanto il cucciolo... sarà diventato un cucciolotto e voi ormai un poco piú esperti in materia "canina". Soprattutto però vi sarete nel frattempo accorti che Pluto vi vuol bene: un bene fatto di intelligenza, di amore, di dedizione perché lui è fatto cosí: è un cane e voi per lui siete tutto e soltanto il suo mondo.



CHE TEMPO FARÀ?

Sapreste dire con l'esattezza piú approssimativa che tempo farà? Una Giovane Marmotta in gamba sa infatti che...

– Ci sarà pioggia, se la luna ha un alone attorno.

– Sarà bel tempo, se il fumo d'una locomotiva, d'una ciminiera, d'un camino sale verticalmente e si disperde in fretta, e ci sarà tempo umido e piovoso se il fumo e il vapore restano a lungo nell'aria.

– Il temporale è imminente quando il gallo canta a ore insolite, le anatre starnazzano e battono le ali sull'acqua, quando i pavoni gridano sull'alto degli alberi.

– La tela di ragno è un po' come... il barometro dei giardini. Infatti quando minaccia pioggia o sta per tirare il vento, il ragno accorcia gli ultimi fili ai quali è appesa la sua tela e se ne resta come inerte. Se allunga tranquillamente gli ultimi fili, sarà senz'altro bel tempo; se si rimette al lavoro di tessitore

anche durante la pioggia, vuol dire che essa cesserà molto presto.

– Il brutto tempo si sta avvicinando se le rondini volano molto basso, con frequenti tuffi verso terra.

– Il tempo tende al bello, se gli usignoli cantano tutta notte.

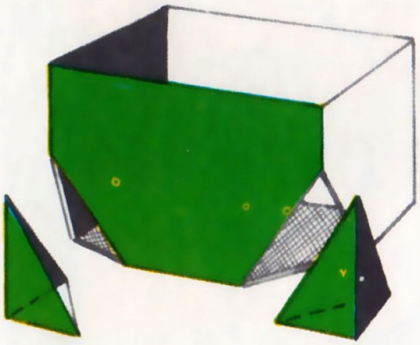
– Se le nuvole appaiono soffici, il bel tempo è assicurato; se a contorni stagliati: ci sarà vento; il vento sarà forte se le nuvole sono accavallate o frastagliate.

– Un tramonto giallo-giallo è... messaggero di vento.

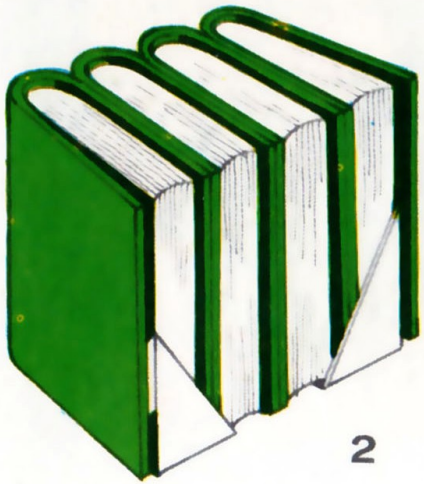
– Un tramonto giallo-pallido... messaggero di pioggia. Non vi resta che preparare l'ombrello!

TUTTI IN PIEDI!

State pure seduti, non è a voi che ci rivolgevamo, mai ai libri della vostra biblioteca, che non vogliono saperne di non inclinarsi quando se ne preleva uno. Il trucco per costringerli ad obbedire c'è, e si vede... Prendete una vecchia scatola da scarpe e ritagliatene gli angoli, non troppo in alto, ma neppure troppo in basso (1). Fatto? Ora appoggiatene uno tra la copertina e la prima pagina del primo libro della fila, l'altro tra il dorso e l'ultima pagina dell'ultimo libro (2). Un piccolo accorgimento che vi permetterà di prelevare tutti i libri che volete senza... crolli.



1

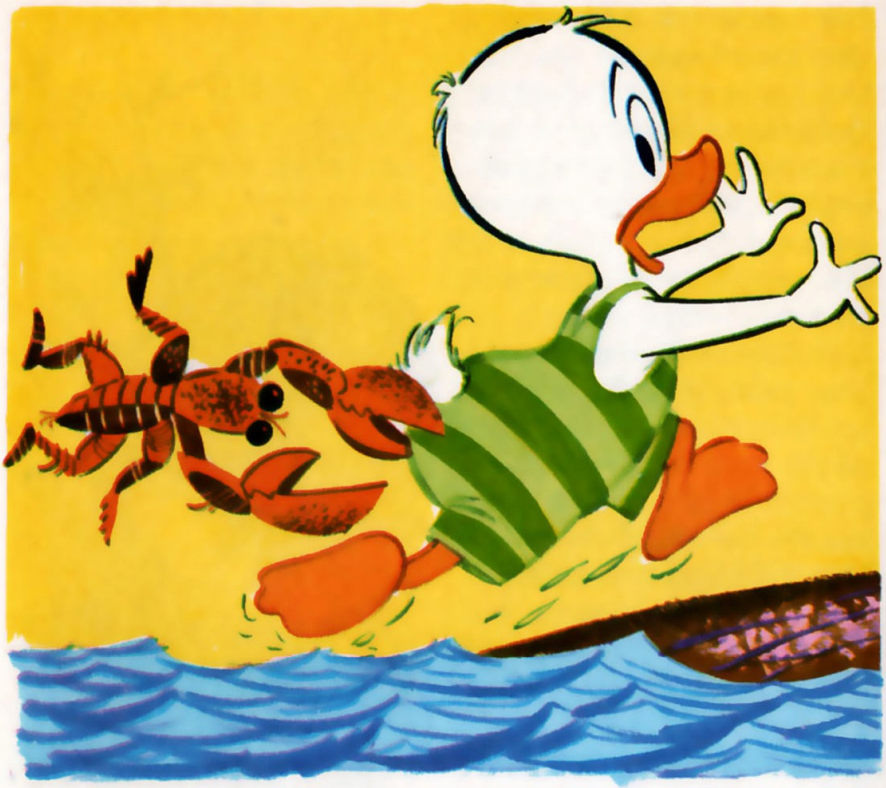


2

SI VA SULLA MONTAGNA

E naturalmente voi avrete preparato lo zaino contenente il necessario per la gita. Che ne direste, però, di mettere nel... sacco anche ciò che può apparire superfluo e che invece, in determinate circostanze, si dimostra prezioso?
Vediamo un po':
un ricambio di lana (maglietta, o canottiera) da infilare quando si arriva a destinazione e si è sudati.
Un paio di asciugatoi.
Talco.
Una boccetta di alcool (non da bere, ma da usare se dovrete disinfettare una sbucciatura).
Un buon rotolo di garza.

Un pacchetto di cotone del tipo chiamato idrofilo.
Un buon paio di forbici.
Coltello mille-usi (che abbia almeno una lama grande, un cavatappi e un apriscatole).
Un gomitolo di spago e uno di corda.
Una lampada a pile.
Una scatola di fiammiferi.
Un flacone di olio abbronzante che vi proteggerà contro le scottature provocate dai raggi solari.
Una volta ben riempito, il sacco da montagna col peso del suo contenuto grava sulle spalle tanto piú se le cinghie si sono fatte strette e coriacee per il lungo uso. Per mantenerle morbide, basterà ungerle con vaselina o con lo stesso olio con cui si ungono gli scarponi.



OCCHIO ALLE PUNTURE!

Una Giovane Marmotta sa come evitare il piú possibile i pungiglioni delle api, delle vespe (cioè non molestando le medesime). Tuttavia potrebbe capitare che l'ape stessa... scambiandovi per una rosa di maggio vi lasci un doloroso segno della sua presenza. Sapete che cosa dovete fare? Anzitutto evitare di dimenarvi urlando a squarciagola e di pizzicare la parte offesa. E provvedere immediatamente a:

– estrarre con una pinzetta il pungiglione (della vespa, dell'ape); fare degli impacchi con acqua e aceto, acqua e sale, oppure inumidire con una goccia di ammoniaca. Una goccia di ammoniaca diluita con acqua servirà ugualmente a calmare l'irritazione provocata dalla puntura d'una zanzara.

– Se a pungervi è stata la

rosa, con le sue spine, anziché l'ape, comprimete la "ferita" e fate uscire qualche goccia di sangue. Disinfettate. Fate attenzione che la spina non sia rimasta "dentro": in questo caso fatevela togliere.
– Se a compiere il misfatto è stata una siepe di ortiche, da voi attraversata inavvertitamente, e con raccapriccio e grande irritazione vedete affiorare sulla vostra pelle delle vescichette quasi invisibili (ma molto... sensibili) allora calmate la parte con alcool canforato.
– Se ad agguantarvi con il suo pizzico... è stato un gambero, disinfettate con uno dei rimedi sopraccitati e fate impacchi di acqua... marina, stando attenti a non farvi... ripizzicare!

TENETEVI SOTTOVENTO!

Sapete qual è il sistema migliore per conoscere gli animali? Osservarli da vicino, ma... Certo è chiaro che il piú delle volte essi non desiderano che qualcuno metta il naso nei loro affari. E allora non c'è che da mettersi sottovento.
Se infatti avete la fortuna un giorno o l'altro di visitare uno dei nostri Parchi Nazionali, oppure piú semplicemente di fare una gita in alta montagna, abbiate l'avvertenza di osservare anzitutto il terreno. Quando i vostri occhi si saranno abituati a "vedere" e a "distinguere" sul terreno segni diversi, può darsi che abbiate la fortuna di scoprire le tracce, cioè le orme, di qualche animale.
A questo punto, può avvenire che desideriate piú di ogni altra cosa al mondo scoprire il "possessore" di tali orme. E allora fate cosí. Abbandonate il sentiero e buttatevi carponi in mezzo al verde o camminate lentamente e in silenzio chini sul dorso, badando soprattutto a tenervi "sottovento": cioè fate attenzione che il vento (anche se leggerissimo) soffi contro di voi. In caso contrario, gli animali avvertiranno con il loro infallibile e sottilissimo

fiuto che qualcuno li sta pedinando: sentiranno cioè l'odore dell'uomo e si daranno alla fuga piú precipitosa. Solo tenendovi sottovento e aiutati da un pizzico di fortuna, potrete incontrare qualche famigliola di animali. Qui avete lo schema di alcune tracce di animali domestici e selvatici.

1. = Gatto
2. = Cervo
3. = Orso
4. = Pecora
5. = Cane
6. = Lupo
7. = Volpe
8. = Lepre
9. = Alce

I SIGNORI SON SERVITI!

Una Giovane Marmotta è anche in grado di trasformarsi in un... barman d'eccezione. Ecco la ricetta segreta di alcune bibite alla portata di tutti i gusti... e soprattutto delle vostre tasche.

Aranciata al chiaro di luna: Spremete tre arance e due limoni, versate il succo ottenuto in una caraffa. Aggiungete zucchero a piacere, un po' d'acqua minerale ed eventualmente qualche cubetto di ghiaccio.

Il tè delle... pesche: fate scaldare dell'acqua e toglietela dal fuoco prima che si metta a bollire. Versatela in una teiera, già ambientata: sciacquata cioè con acqua calda, e aggiungete 2-3 bustine di tè. Lasciate in infusione per 3-4 minuti, togliete i sacchettini ormai sfruttati, zuccherate quanto basta e aggiungeteci una pesca "gialla", preventivamente sbucciata e tagliata a fette. Lasciate raffreddare la teiera e mettetela quindi nel frigorifero. È questa una bevanda deliziosa e dissetante.

Il latte alla mentuccia. Sempre in una caraffa versate mezzo litro di latte e mezzo litro di acqua fresca. Aggiungete zucchero quanto basta e insaporite con tre gocce d'alcool di menta. Quest'ultimo è in vendita nelle drogherie.

Volete diventare...

CANTANTI?

Assurgere in breve tempo a una notorietà non solo nazionale ma addirittura internazionale? Sarebbe un bel "colpaccio" da tentare, se naturalmente possedete una bella voce e un orecchio, diciamo cosí, musicale. Ecco la prassi da seguire, prescindendo dai vari concorsi, concorsini e concorsetti: incidete su nastro una canzone in cui vi sentite in particolare modo "forti". Inviate il nastro, corredato di nome, cognome, indirizzo, eccetera, a una casa discografica. A Milano ce ne sono parecchie. Milano è la capitale italiana della discografia, e attendete trepidanti e fiduciosi. Se gli esperti della casa riterranno la vostra voce interessante, v'inviteranno a una prova dal vivo e il gioco è fatto, o quasi. Questo, l'avrete già capito, vale per gli aspiranti cantanti di musica leggera e non per gli aspiranti interpreti della lirica.

Volete diventare...

CLOWN?

Sí, abbiamo proprio scritto clown. E aspettate a sorridere perché fare il pagliaccio è una cosa seria. La professione del clown è una professione dura e esige spirito di sacrificio. Ma avete, o per lo meno vi sentite, questa vocazione? Molto bene. La prima cosa da fare è scegliere il "volto" che dovrà diventare la vostra divisa di lavoro. Spedite poi un bozzetto di questa "maschera", con la quale intendete far sbellicare dalle risa il prossimo, a un certo signor Jack Gough, segretario dell'*International Circus Clown Club*, con sede a Londra. Gouch la riprodurrà su un guscio d'uovo e metterà la vostra "faccia" a confronto con le centinaia di altre della sua collezione. Se la vostra faccia somiglia a una altra non c'è via di scampo: o ne inventate un'altra o dovete rassegnarvi a cambiare mestiere e applaudire i clown al circo.

Volete diventare...

GEOLOGI?

Cominciate a conseguire un diploma di scuola media superiore. Per scuola media superiore intendiamo Liceo Classico, Scientifico, Europeo, Istituto Tecnico, Industriale, Commerciale, Agrario, Nautico e per Geometri. A questo punto non sbottate in un "Uffa, quanto tempo ci vuole. Sono cosí giovane." Il tempo vola, ragazzi, specie quando ci si... diverte. Col vostro bravo diploma vi iscriverete all'Università, per la precisione, Facoltà di Scienze. In quattro anni di corso e di studi interessantissimi conseguirete la Laurea in Mineralogia e Geologia. A questo punto, dall'uranio al petrolio, tutta la terra sarà vostra. E non solo la terra; aggiungiamoci pure la luna, con relativo titanio. Pare infatti che il nostro satellite abbondi di questo elemento, almeno dopo i primi attenti esami delle rocce seleniche.

Volete diventare...

AVIATORI?

Ufficiali aviatori, s'intende. Ci si iscrive all'Accademia Aeronautica di Nisida, presso Napoli, mediante concorso. Oltre a disporre di uno dei titoli di studio prima elencati e dei necessari requisiti psico-fisici, bisogna esibire i seguenti documenti: certificato di cittadinanza italiana, certificato di nascita attestante che non si è superato il ventiduesimo anno di età, certificato di buona condotta, certificato attestante che si è celibi o vedovi senza prole, consenso di chi esercita la patria potestà per i minori non ancora di leva. Dopo un quadriennio si esce dall'Accademia come Ufficiali dell'Aeronautica con parecchie possibilità di carriera sia presso i reparti militari sia nel campo civile. Basti pensare ai numerosi e... remunerativi posti d'impiego nell'Aviazione Civile sempre in fase di continua e fortunata espansione...

Volete diventare...

CALCIATORI?

Confessiamolo, ragazzi. Chi non sogna d'emulare i morbidi tocchi di Rivera, le tremende "cannonate" di Riva, le veloci serpentine di Mazzola? Chi non sogna di diventare un idolo degli stadi, un eroe della domenica e... degli altri giorni della settimana? Be', l'ideale sarebbe poter entrare tra i pulcini d'una grande società, ma poiché per la maggior parte di voi è impossibile, basta iscriversi a una delle infinite società giovanili affiliate alla FIGC (Federazione Italiana Gioco Calcio) che naturalmente partecipi a uno dei numerosi tornei, darsi da fare, coi piedi e con la testa, in modo da guadagnarsi un posto stabile in squadra e sperare di venir scoperti da qualche "talent scout" delle grandi società sempre in giro, sui campi e gli spiazzi erbosi di tutta l'Italia, alla ricerca di novelli "fenomeni" del pallone.

Volete diventare...

SIMPATICI?

Stabilire tra voi e il prossimo un rapporto di gioiosa cordialità? È una cosa bellissima, ragazzi, poiché tutti vi vedranno con piacere, tutti cercheranno la vostra compagnia. Come si fa? Magari sulle prime si fa... fatica. Se infatti uno è un po' scontroso e musone, non gli sarà facile andare contro la propria natura. Ma provate a fare cosí: cominciate a non essere timidi. Spesso la timidezza è scambiata per alterigia. Salutate per primi, per esempio, guardando in faccia colui a cui rivolgete il saluto, sfoderando nel contempo uno smagliante sorriso. Un bel saluto predispone bene un individuo verso il suo prossimo. Siate poi gentili e premurosi senza essere invadenti. Non fate i saccenti e i saputelli. Siate allegri e spensierati. Insomma, seguite il comportamento di quel campione di simpatia che è il nostro Paperino.

Volete diventare...

ASTRONAUTI?

Diventare astronauti, eh? Crediamo non esista professione piú moderna, piú fascinosa, piú allettante per chi... ha coraggio. Be', allo stato attuale delle cose per riuscirci bisogna essere statunitensi o sovietici. Ma non si sa mai... magari... in futuro... Comunque, per darvi un esempio, vi sottoponiamo l'*iter*, il cammino, compiuto da Armstrong per riuscire a mettere piede sulla superficie lunare. Dopo il conseguimento d'un diploma di scuola media superiore s'iscrive all'Università e, prima di diventare ingegnere, partecipa alla guerra di Corea. Entra quindi nell'Aviazione Civile e diventa poi collaudatore. Nel 1962 entra a far parte della NASA (l'Ente Spaziale Americano) e qui, dopo duro tirocinio, superando un'infinità di test psico-fisici, diventa astronauta. Neppure molto difficile... sulla carta.

Volete diventare...

ATTORI?

"Essere o non essere..." No, no, intendevamo attori cinematografici e non di prosa. Infinite sono le strade che portano al successo nel campo della celluloide. Per esempio, un cantante può diventare attore, altrettanto lo può un interprete di drammi o una fotomodella e cosí altri. Queste tuttavia sono, sotto certi punti di vista, le vie traverse. Vie traverse che molti attori rinomati hanno con pieno merito percorso. La strada, cosiddetta maestra, è quella di iscriversi al Centro Sperimentale di Cinematografia con sede in Via Tuscolana 1524, Roma, codice d'avviamento postale n. 00173. Per potersi iscrivere bisogna possedere un diploma di scuola media e aver compiuto 18 anni. Lo si frequenta per tre anni. Al termine dei corsi saranno i produttori e i registi stessi a venire a prelevarvi e con un po' di fortuna...

Volete diventare...

GIORNALISTI?

Primo quesito: giornalisti si nasce o si diventa? Be', tutt'e due, anche perché per averne il riconoscimento bisogna esserlo. Giochi di parole a parte, la via a "goccia d'acqua", come si dice in gergo alpinistico, vale a dire la strada piú breve per diventare giornalisti, è questa. Conseguito uno dei diploma di cui vi abbiamo dato l'elenco parlandovi della professione di geologo (a questi dobbiamo aggiungere l'abilitazione magistrale), ci si mette a lavorare presso la redazione d'un quotidiano o d'un periodico a importanza nazionale che abbia presso di sè almeno cinque giornalisti. È qui, attraverso i primi "pezzi" e i resoconti di cronaca rosa e nera, che si forma il giornalista. Dopo 18 mesi di questo tirocinio è possibile andare a Roma per una sessione d'esami che abilitano il candidato alla professione di giornalista.

LA TABELLA DEI "NON"

Non respirate a bocca aperta. Abituandovi a respirare col naso eviterete di soffrire piú sete di quanta ne soffrireste... stando a bocca aperta, eviterete di... mangiare microbi e di russare alla notte.

Non accettate passaggi in macchina, moto, o altri mezzi, e neppure commissioni, dagli sconosciuti.

Non esitate a intervenire quando vedete un ragazzaccio prendersela con uno piú piccolo di lui o maltrattare un animale. Richiamate subito l'attenzione di un adulto.

Non gettate bucce (e non solo di banana) e neppure carte per terra. Questione di abitudine, oltre che sintomo d'intelligenza e di vera educazione: una Giovane Marmotta non butta per la strada neppure il biglietto del tram.

Non gettate assolutamente sassi in montagna. Fate anzi attenzione, nell'arrampicarvi lungo sentieri ripidi e sassosi, a non far scendere pietre. Potreste colpire e ferire seriamente qualcuno che sta percorrendo a sua volta, e a vostra insaputa, lo stesso sentiero.

Non raccogliete da terra, e non rivoltate neppure con un piede per vedere di che cosa si tratta, oggetti di natura ignota. Potrebbero presentare pericolo di scoppio o di avvelenamento.

Non correte con: bottiglie, forbici, coltelli, oggetti taglienti e fragili in mano.

Non bagnate il dito per girare le pagine d'un libro: è anti-igienico, anti-estetico.

Non strascicate i piedi.

Non mirate a persone con armi, anche se ritenute innocue: neppure con la cerbottana; potreste ferire agli occhi, con gravissime conseguenze, i compagni.

ESPLORANDO S'IMPARA

Anzitutto a non esplorare una grotta. La Giovane Marmotta in gamba sa infatti che un'avventura del genere richiede una specifica preparazione in materia, una sicura

conoscenza del luogo e prontezza di riflessi nel caso di spiacevoli imprevisti. È quanto mai sconsigliabile "entrare a dare un'occhiata, a curiosare" al di là d'una volta rocciosa che improvvisamente appare al nostro sguardo durante una passeggiata in montagna. Le grotte e le caverne ospitano il piú delle volte tane e nidi di animali che, disturbati e irritati dalla vostra presenza, possono spaventarsi e procurarvi dei guai.

Il discorso cambia quando l'esplorazione viene fatta nelle famose grotte-monumento nazionale. Dove esistono passaggi sicuri, e guide, dove c'è aria e luce: dove insomma esplorare significa restare a bocca aperta per la meraviglia e l'emozione. Come del resto il discorso cambia quando l'esplorazione diventa "speleologia": qui l'esplorazione delle caverne sotterranee può essere fatta solo da autentici esperti.

COME SALIRE SU UN ALBERO

Bisognerebbe proprio, tutte le volte che ne aveste la possibilità, fare un salto in montagna: magari anche per una semplice passeggiata nei boschi, in pineta, lungo i dolci fianchi d'una vallata. E fermarsi ogni tanto ad affondare lo sguardo in quel mare di verde e di azzurro che si stende sopra e sotto di noi. Chinarsi ad osservare l'erba, ad esempio: ci sono centinaia di specie diverse di erba. Fermarsi un attimo in perfetto silenzio e assoluta immobilità per ascoltare i mille dolci suoni del bosco.

Olà, Giovani Marmotte: ora è tempo di muoversi anche. E dal momento che avete già ripreso un po' di fiato, perché non farvi una bella arrampicata su un albero? I vostri giovani muscoli hanno bisogno di tenersi in forma e inoltre... abituandovi fin d'ora a scalare... i frondosi e robusti rami d'un grosso albero, finirete con lo scalare le montagne e le difficoltà della vita. Se

già avete dimestichezza con la fune – è un esercizio d'arrampicata che si fa in palestra durante gli anni scolastici – non avrete difficoltà a salire su un albero. Procedete in questo modo: lanciate e assicurate a un grosso ramo (il primo a partire da terra) una robusta fune. La fune ovviamente si troverà il piú possibile vicino al tronco in modo tale che durante la vostra salita possiate appoggiare i piedi (sempre e solo in scarponcini da montagna con robusta suola di gomma: niente cuoio o pelle di bufalo che fanno scivolare). Puntatevi con i piedi al tronco e, facendo una leggera leva con il corpo buttato all'indietro, procedete man mano aggrappati alla vostra corda. Una volta raggiunto il ramo piú basso, prendete un po' di fiato, e scendete. Ripetete questo esercizio diverse volte... poi, lasciata la corda, se vi sentite sicuri date la scalata agli altri rami sempre tenendovi vicino al tronco... ma attenti: non lasciatevi entusiasmare dalla vostra bravura. E soprattutto ora che bisogna scendere. La quale cosa è piú difficile che salire. Potrebbe accadere infatti che guardando in basso per vedere il ramo su cui appoggiare il piede foste colti da un capogiro. Fermi! Deglutite, non guardate in basso per il momento ma osservate con calma ciò che vi sta attorno e soprattutto pensate e convincetevi che non vi succederà nulla soprattutto se non allenterete la presa. Ora fate un nuovo tentativo e vedrete che andrà meglio. Piano, molto piano, lasciatevi andare sul ramo da cui siete partiti e... la discesa è fatta.

HO PER AMICO UN CORVO!

Il corvo ha sempre avuto una cattiva reputazione, che non si merita affatto. Nutrendosi di larve e molluschi, il corvo è utile alle piante ed alle coltivazioni. Dotato d'un particolare senso del pericolo, è un'ottima sentinella per i suoi compagni contro le insidie dei cacciatori e dei rapaci; tra

gli abitatori dell'aria, è forse l'unico che si fermi a soccorrere un compagno ferito. Il corvo è capace d'imitare a meraviglia il chiocciare d'una gallina, il chicchirichí d'un gallo, il miagolio d'un gatto o l'abbaiare d'un cane. Allevare un compagno cosí prezioso e divertente non è difficile. Se non potete procurarvene uno preso direttamente dal nido, addomesticatene uno adulto. Gli metterete a disposizione un locale abbastanza vasto, un bastone orizzontale come posatoio e un recipiente poco profondo e pieno d'acqua sempre pura perché beva e si lavi. Un corvo in tenera età va imbeccato spesso e a piccole dosi di carne cotta e patate lesse. Poi gli ridurrete i pasti a due al giorno, ad ore fisse. Un corvo adulto potrà mangiare anche fagioli e lenticchie cotte, pasta, formaggio, grano, resti di cucina. Se poi disponete d'un giardino, lo lascerete libero di procurarsi da solo il suo cibo.

LA CARAMELLA DELLA MARMOTTA

"Caramella" è nome di origine spagnola: *caramel*, che a sua volta affonda le sue radici nel latino: *canna mellis*, corrispondente cioè a: canna da zucchero. Da tutte queste complesse e lontane origini, appare chiaro che anche agli antichi piaceva... sgranocchiare la "di cui sopra".

Bene, Giovani Marmotte... pasticciere, volete preparare con le vostre stesse mani delle caramelle al bacio? Anzi, al cioccolato?

Indossate un bel grembiule da cucina (non importa se vi arriva fino ai piedi) e siate pronti a scattare secondo le istruzioni... Gran-Mogoliane!

Allora: sciroppate un bicchiere e mezzo di zucchero e mezzo bicchiere d'acqua. Fate cioè sciogliere in un pentolino e a fuoco molto basso lo zucchero nell'acqua. Una volta che sia raffreddato, mescola-

tevi – usando sempre un cucchiaio di legno – due tavolette di cioccolato del tipo "amaro" grattugiato, mezzo bicchiere di latte, due cucchiaini di burro appena sciolto e, se l'avete, una cucchiaiata di miele. Rimettete tutto sul fuoco e fate cuocere lentamente per una mezz'oretta. Trascorso il tempo di cottura, versate il composto in stampi piccolissimi: ottima allo scopo la bacinella dei ghiaccioli.

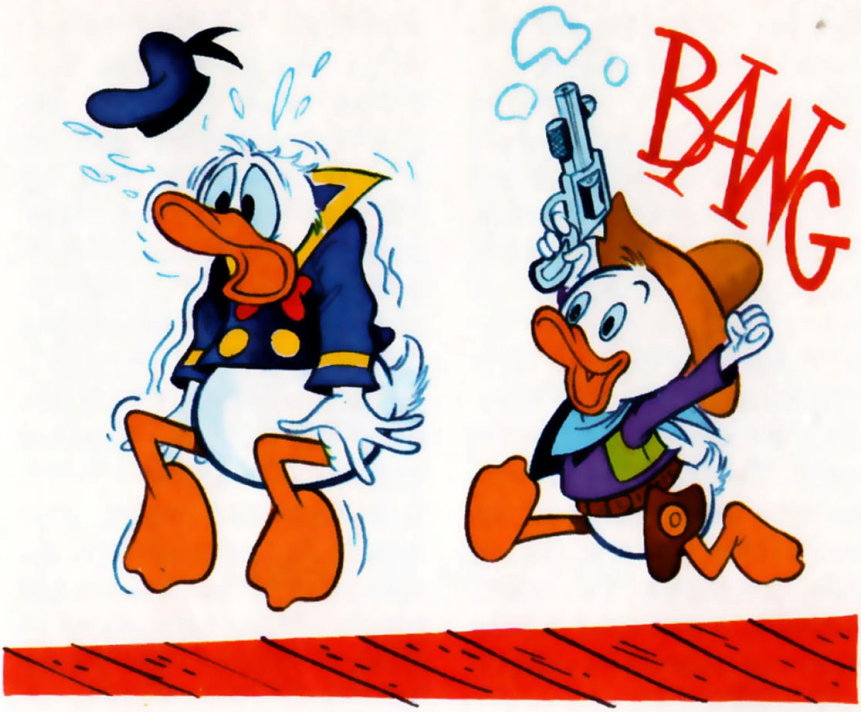
IL COCKTAIL DELLE MARMOTTE

Divieto di assaggio prima del tempo prescritto, hic! Non sareste Marmotte-Okay... hic! Perché, se piluccate la mistura "durante"... hic... che cosa vi rimane "dopo"? La bottiglia vuota! Qualcosa del genere deve averlo affermato tempo fa anche un certo Archimede (non quello... Pitagorico, ma quello di... Siracusa) a proposito dello spostamento dei... liquidi. Mah, mah, e ancora mah! Bene, Giovani Marmotte e aspiranti tali, è il momento di scattare perché stiamo per presentarvi la ricetta del cocktail piú-piú-piú di tutti i tempi: il Cocktail delle Marmotte, urrà!
Cominciate col procurarvi: 160 grammi di zucchero, tre bustine di zucchero vanigliato, 100 grammi di zucchero a velo; la quarta parte d'un preparato in commercio (di marca) per la confezione d'un budino alla vaniglia, 3/4 di litro di latte, 1/5 di cognac e infine tre rossi d'uovo. Tenete tutti i vostri ingredienti a portata di mano; pure vicino a voi tenete un paio di asciugapiatti e qualche foglio di carta velina (o asciugamani di carta) e, armati di cucchiaio di legno e di spatola... siate ora pronti a scattare per la preparazione del vostro cocktail! Versate in una tazza la polvere del budino e fatela amalgamare, rimestando con il cucchiaio di legno, con tre cucchiaiate di latte, facendo attenzione che non si formino grumi.

A parte scaldate il rimanente latte in cui avrete versato lo zucchero a velo e le bustine di zucchero vanigliato. Prima che si alzi il bollore, aggiungete il budino "amalgamato" e fate cuocere sempre rimestando con il cucchiaio di legno per tre minuti. Togliete il tegame dal fuoco e fate raffreddare sempre mescolando, in modo che non si formi sopra il composto la ben nota pellicina, o grumi o bolle. Portata a termine questa operazione, lavorate i tre rossi d'uovo con i 160 grammi di zucchero battendoli sempre nello stesso senso ben bene in una marmitta, che terrete leggermente inclinata, fino a ottenere una crema soffice e quasi schiumosa. Se all'inizio della "battitura" farete un po' di fatica, non perdetevi d'animo: sarà questione di pochi attimi soltanto... il tempo necessario cioè perché uovo e zucchero facciano tra loro... conoscenza. Sentirete il braccio un po' indolenzito ma... suvvia, Giovani Marmotte, vogliamo scherzare? Torniamo al nostro cocktail: alla crema schiumosa e soffice di uova aggiungete il budino raffreddato e passato al setaccio. Mescolate e sempre mescolando con il vostro cucchiaio di legno aggiungete poco alla volta il cognac. Quindi (ah-ah) versate il tutto in una bottiglia. Tappate e lasciate "posare", "invecchiare" e "concentrare" per un paio di settimane. Scattato il sedicesimo giorno... cin-cin... agitate la bottiglia e versate il cocktail-nettare delle Giovani e Balde Marmotte. Un bicchierino: non di piú. Ma basterà a farvi sentire in forma!

SCACCO MATTO AL SINGHIOZZO

Il singhiozzo è uno di quegli inevitabili inconvenienti che capitano sempre nel momento meno conveniente. Che cosa fare allora quando... hic... il singhiozzo ci attanaglia e ci sconvolge?
– Inghiottire, trattenendo il respiro, una dopo l'al-



tra sette gocce d'acqua.
– Mangiare un cucchiaio di zucchero, inghiottendolo il piú rapidamente possibile.
– Bere un cucchiaio di aceto, in cui sia stato diluito dello zucchero.
– Bagnare con acqua o saliva il lobo dell'orecchio.
– Invitare i presenti a *non* farci spaventare con rumori o urla improvvise.
– Ruotare velocemente le braccia in avanti alzandosi contemporaneamente sulle punte dei piedi. Questo è il miglior rimedio.
– Contare fino a 30... trattenendo il respiro.

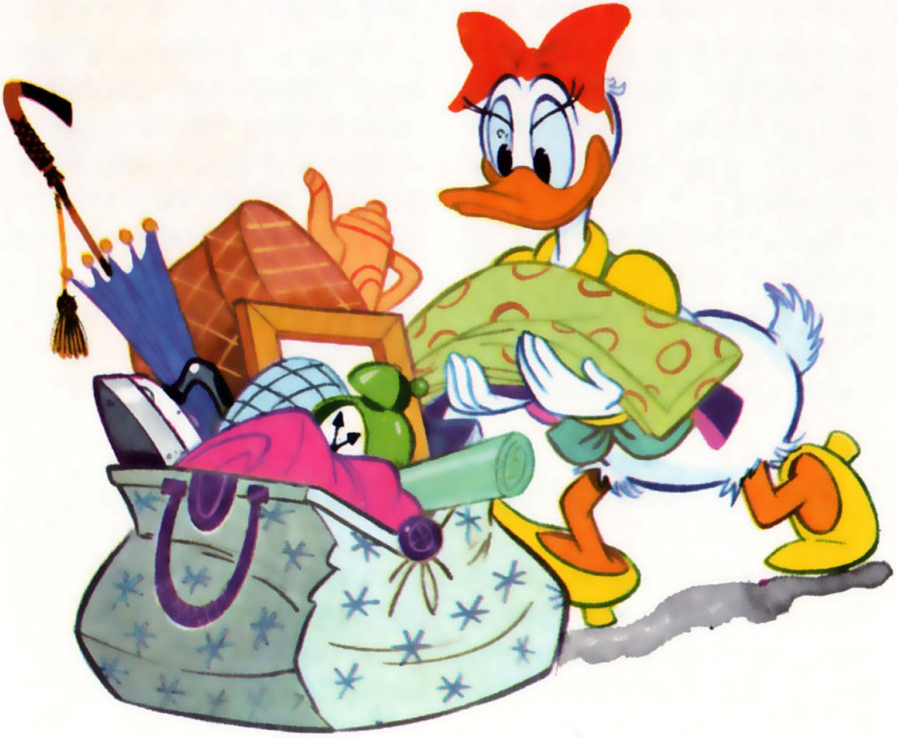
È IN ARRIVO SUL TERZO BINARIO...

Primo dovere d'una Giovane Marmotta è, indipendentemente dal fatto che sia... marmotta maschio o femmina, è (ripetiamo) quello di saper "fare" la propria valigia. Premesso che bisogna evitare nel modo piú assoluto di mettere in valigia, insie-

me con gli indumenti, tavolette di cioccolato, caramelle di tipo fondente, gomma e chewing-gum vari; e che sarebbe altresí controproducente lasciar gironzolare fra gli indumenti penne stilografiche, boccette d'inchiostro, biro, tubetti di colore; sottolineato inoltre che boccette di solvente, mastici vari, fiammiferi devono trovare posto altrove se non volete trovarvi con la sola maniglia in mano (boom!), passiamo senza altro a preparare la valigia.

Anzitutto, portate il minimo indispensabile calcolato sul numero dei giorni che starete lontani, e preparate una lista di ciò che vi occorre... Non dimenticate la saponetta e la sveglia. La "prima" lista che avrete preparato sarà senz'altro troppo... lunga: togliete il superfluo, ma lasciate sempre sapone e sveglia!

Ora, lista alla mano, preparate il... valigiabile e disponetelo o sul letto o sul tavolo. Procedete allora in questo modo: sul fondo



della valigia sistemate oggetti piú pesanti come: libri, spazzola (in una scatoletta affinché le setole non si pieghino), scarpe. Queste ultime lungo i bordi della valigia. Quindi ponete uno strato di biancheria. Negli spazietti vuoti che si formano infilate calze, fazzoletti e pacchetti di fazzoletti di carta, la sveglia avvolta in un panno, un rocchetto di filo. Tutto ciò in modo che si formi un piano (non... forte, uàh!). Passerete infine a sistemare gli abiti. Chiudete la valigia e se a questo punto vi accorgete che la serratura "non" tiene, sapete che vi dice il Gran Mogol? Che "ben vi sta!" Dovevate pensarci prima a controllare che la valigia fosse in perfetto stato.

LIBRI IN COTTURA

Purtroppo qualche volta capita che le pagine d'un libro restino appiccicate le une alle altre. Guardatevi bene dal fare ciò che, per istinto, vien subito spontaneo di fare: cioè forzare le pagine – sia pure magari anche solo pian pianino. Ma mettete il libro... in forno, a temperatura moderatissima, per qualche minuto. Sfornate e (no, non servite in tavola) e fate prendere al vostro libro un bel bagno di sole per un paio d'ore!

FIORI AL... FORNO

Se volete che i fiori da voi raccolti per il vostro erbario mantengano inalterati i loro bellissimi colori naturali, non avete che da seguire il nostro suggerimento. E cioè mettete i fiori tra due fogli di cartaa ssorbente (bianca, naturalmente), avendo la massima cura di stendere ben bene e con movimenti leggeri tutti i petali, le foglioline, i gambi. Mettete il tutto fra due mattoni e accomodate mattoni, fogli e fiori nel forno regolando il termostato a 60 gradi. Lasciar "cuocere" per 2-3 ore. In questo modo i fiori saranno pronti per essere sistemati sia in un erbario, sia per quadretti, calendari, segnalibro. E l'effetto sarà sorprendente perché, ripetiamo, i fiori avranno mantenuto i loro colori.

TUTTI SOTTOCOPERTA!

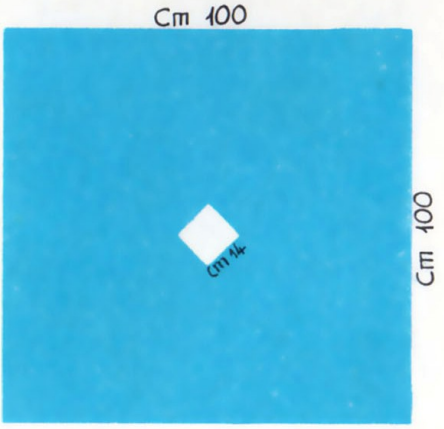
Sottocoperta sí, ma non di lana! In effetti, desideriamo suggerirvi – passandovelo sottobanco – un rimedio semplice ed efficace contro il mal di mare. A parte le solite pastigliette, se vi piace il miele il... gioco è fatto. Se soffrite il mal di mare o il mal d'aria, prima di imbarcarvi trangugiate una cucchiaiata di miele e ogni venti minuti ripetete l'operazione. A questo punto però è chiaro che dovrete portare con voi del miele e un cucchiaio. Potete anche avere l'avvertenza (e la prontezza) di respirare cosí: quando la nave è in "discesa"... aspirate, quand'è in "salita"... espirate. Se avvertite il "tappo" negli orecchi – fenomeno che capita in aereo o in montagna – inghiottite saliva.
Se il mal di... è un mal di montagna, che può venire dopo una certa altezza o per mancanza di allenamento, allora la prima cosa da fare è sedersi a terra e bere un caffè o un cognac, o masticare qualche zolletta di zucchero.

PER I SARGASSI DRITTO A SINISTRA!

Se qualcuno vuole farsi una bella scorpacciata di alghe (e non arricciate il naso, perché gli studiosi stanno già pensando che l'alga rappresenterà per le generazioni future un mezzo di sostentamento), non deve far altro che... fare un salto nel Mar dei Sargassi. Come? Se esiste per davvero il Mar dei Sargassi? Provate a chiederlo alle anguille che, di solito, vi fanno una capatina per la nascita dei loro piccoli. O consultate una carta geografica: nell'Oceano Atlantico vedrete... una grande estensione, tranquilla, divisa in due zone: una tra le Bermude e le Bahama, l'altra piú a oriente. Qui l'acqua è interamente coperta di alghe. Bene, a questo punto, eccovi due notizie interessanti: anzitutto, contrariamente a quanto si crede, il Mar dei Sargassi è navigabile. Poi... si calcola che in questo solo mare fiorisca ogni anno una vegetazione di alghe sufficiente ad alimentare l'intera Europa, se venisse raccolta e adeguatamente preparata.

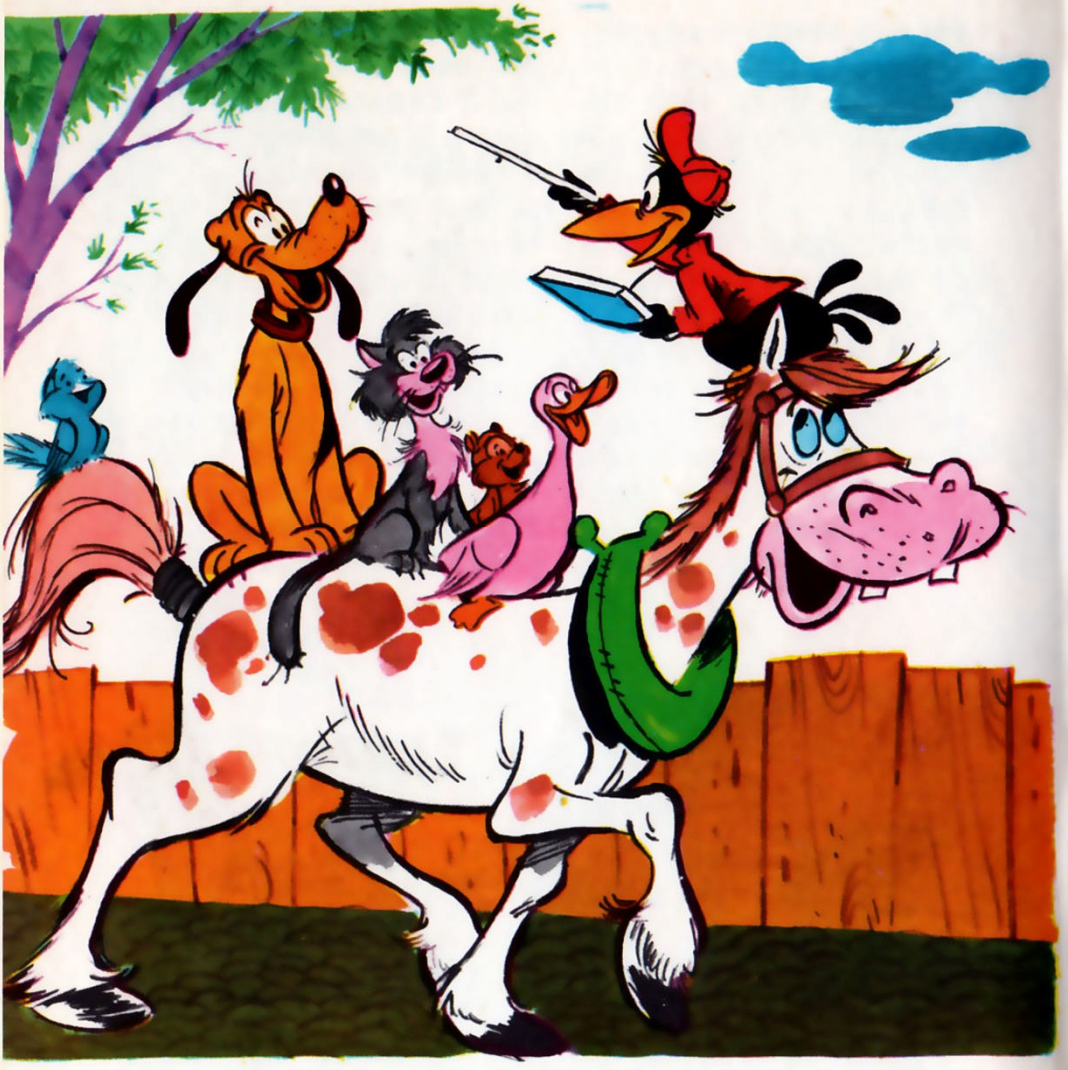
IL PONCHO

Il "poncho" è il tipico mantello-soprabito del Sudamerica e ha un passato storico dal momento che Giuseppe Garibaldi fu solito servirsene. Bene, ne volete uno anche voi... cosí sui due piedi, in quattro e quattr'otto? Niente di piú facile: prendete un quadrato di tessuto (lana, cotone, o semplicemente un telo di plastica) di cm 100 per lato, piegatelo in quattro e al centro tagliate un angolo di base cm 14. Il poncho è fatto. Però... non vi sfiori per la mente di... buttarvi a forbici puntate sul plaid della nonna o sulla tovaglia del soggiorno!



QUANDO SCOPPIA IL TEMPORALE

Quando, durante una passeggiata in montagna, scoppia un temporale all'improvviso sapete come dovete regolarvi? Se sí, girate subito pagina, se no... non giratela. Anzitutto non mettetevi a correre perché potreste scivolare e non cercate riparo sotto gli alberi, specialmente se isolati. E, infine, abbiate l'avvertenza di non maneggiare oggetti metallici. Provvedete piuttosto a tirar fuori del vostro zaino, l'impermeabile o un telo impermeabile – che avrete avuto l'avvertenza di portare con voi – e indossatelo. (Visto, anzi, che siamo in argomento: ricordatevi di portare sempre con voi uno di quegli impermeabili leggeri, tascabili, anche se uscite per una semplice passeggiata e... anche quando in cielo splendono sette soli.) Quindi cercate di avviarvi il piú rapidamente possibile – e ripetiamo: senza correre – sulla strada del ritorno o verso un luogo riparato. Se il punto di partenza era una tenda, non statevene lí sotto con i vostri abiti inzuppati. Ma cambiatevi immediatamente... a costo di avvolgervi semplicemente in una coperta mentre lasciate che i vostri indumenti si asciughino. E l'operazione asciugatura la potrete fare solo a... temporale finito, quando cioè potrete raccogliere della legna, fare un bel fuoco. Sempre tuttavia in tema di tenda e campeggio e sempre che non lo sappiate, fate attenzione a scavare tutt'attorno alla tenda una specie di canaletto seguendo la pendenza del terreno in modo che l'acqua non vi si fermi.



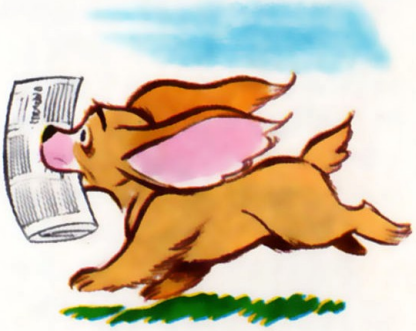
DITE: "QUALE" RISPONDEREMO: "COME"

A quale animale pensate con maggior simpatia, tenerezza o ammirazione? Vi daremo un elenco di animali, indicate il vostro "preferito" e... saprete "come" siete, conoscerete magari un lato della vostra personalità finora... sconosciuto!

1. Il passerotto.
2. Il cane.
3. Il gatto.
4. Il cavallo.
5. I pesci.
6. La tigre.
7. La pantera.
8. Il leopardo.
9. Le farfalle.
10. L'orso.
11. L'aquila.
12. Il cerbiatto.
13. L'agnello.
14. Il koala.

1. = Chi dimostra una spiccata predilizione per i passerotti... ama tutti gli animali in genere, perché il suo amore per la natura è davvero grande. Ama soffermarsi ad ammirare sia la rosa piú imponente sia il filo d'erba piú nascosto. Segni distintivi del suo carattere: una squisita gentilezza, amore per l'attività e spiccata predilezione per la vita all'aria aperta.

2. = L'altruismo, la fantasia, e un grande bisogno di giustizia caratterizzano il... carattere di coloro che in cima alle loro preferenze animali mettono il cane. Rifuggono i compromessi, amano sia la vita all'aria aperta sia starse-



ne chini sui libri al chiuso d'una biblioteca per ore. Hanno spiccato il senso dell'avventura in chiave salgariana, ma amano pure i racconti di tipo umoristico. Sono dei lottatori per eccellenza tanto che difficilmente si lasciano scoraggiare dalle piú avverse difficoltà.

3. = Pigro, di bell'aspetto, di intelligenza acuta, spirito scientifico e progressista, amante sia della poesia sia delle scienze esatte: questi i primi segni distintivi di chi, a tutti gli animali, preferisce il gatto. In genere i gattofili sono silenziosi e risparmiatori; indifferenti ai giudizi altrui. Piuttosto esclusivisti e introversi, amano frequentare gli ambienti "su".

4. = Chi ama il cavallo ama la vita all'aria aperta. Giocherebbe sempre al tennis, al golf; farebbe volentieri anche la vela se... amasse piú il mare che la montagna. Di animo sportivo, difficilmente riesce a convincersi che non tutti sono "come" lui e difficilmente comprende chi non pratica con il suo stesso entusiasmo qualche sport. Ritiene se stesso, amante dei cavalli, una specie di essere fuori del comune... e questo è

un po' il punto nero del suo carattere che ripetiamo è di natura leale. È capace di tacere per anni, e in un baleno impennarsi per un nonnulla.

5. = Chi ha un acquario in casa o anche semplicemente una vaschetta con un paio di pesciolini rossi... è un bisognoso di tenerezza. E però è anche un tipo che a tutti i costi vuole essere originale (è escluso da questo giudizio chi il pesciolino rosso... l'ha vinto a una gara o a una pesca di beneficenza). Ama moltissimo

essere indipendente, e inoltre la musica, il silenzio e i buoni libri.

6. = La tigre è senz'altro uno degli animali piú affascinanti: peccato abbia abitudini troppo sanguinarie. A parte ciò, chi ama la tigre è generalmente di bell'aspetto, di carattere sportivo, ha vivissimo il senso dell'umorismo, il gusto per l'avventura e i viaggi. Dotato di un certo mordente, è portato a fare – come si suol dire – carriera. Il suo forte è la prontezza di riflessi. Però... però, dovrebbe avere un pochino piú di amore per le cose semplici!

7. = Di un vivissimo senso artistico è dotato chi, a tutti gli animali, preferisce la pantera. A volte assume atteggiamenti freddi e staccati che fanno andare su tutte le furie chi ad esempio ama i... cani, e questo perché appunto è un introverso. La sua freddezza tuttavia lo porta a considerare con obiettività superiore a qualunque altro situazioni e persone.

E questo rappresenta un vantaggio per lui e il suo prossimo. Riflessivo, e molto intelligente, farà senz'altro strada nella vita e nella professione. Dovrebbe tuttavia imparare a essere meno scontroso.

8. = Il dinamismo è la qualità che contraddistingue l'amante del leopardo. E chi ama il leopardo non ama certo la sua pelliccia: perché odia la violenza, la cattiveria e il fare del male al prossimo, anche se il leopardo in sé e per sé non è certo di quelli che scherzano quando gli capita qualcuno fra le zampe. Ad ogni modo, chi preferisce il leopardo è amantissimo della libertà: in qualche caso forse un po' troppo. Egli infatti non esiterebbe un istante a piantare tutto in asso per seguire il suo spirito d'avventura. Chi ama il leopardo ama anche in modo particolare i fiori; e ciò perché ha un vivo senso estetico.

9. = Chi indugia a osservare sognante il volo di una farfalla ha la tendenza a dare un maggior peso a come si presenta esteriormente una cosa o una persona e non a considerare di che cosa è fatta dentro quella tal persona o cosa. Tuttavia, il tipo che stiamo ora esaminando, rivela un forte temperamento poetico e letterario: sarà ugualmente abile nello scrivere versi come nel farci tenere il fiato sospeso per un romanzo giallo. Chi ama le

farfalle, tra i fiori preferisce le orchidee; è un collezionista di animali imbalsamati, di libri rari, di francobolli. E se non è già ricco, lo diventerà: per la sua tenacia e per l'applicazione agli studi.

10. = Ecco il pacioccone di turno: chi a tutti gli animali preferisce l'orso

bruno! Socievolissimo, buontempone, goloso, giocherellone, di animo profondamente buono... il nostro orsacchiotto starebbe tutto il giorno con gli amici perché grandissimo è il suo desiderio di dire tutto ciò che pensa, che fa, che ha visto, che ha sentito. Ed è cosí che a volte non si accorge di urtare con la sua carica di giovialità e di sincerità... la suscettibilità altrui. Si sa, la verità troppo cruda, e svelata a sproposito, può essere dannosa. Ma chi riesce a far tacere il nostro orso? Però, attenzione: sotto la sua maschera bonaria si cela anche una volontà di ferro! Quella stessa che lo porterà a conquistare un posto di rilievo nella vita.

11. = Orgoglioso quel tanto che è giusto, chi ama l'aquila farà di tutto pur di emergere dalla normalità. E se ci riuscirà, l'avrà meritato dal momento che il nostro aquilotto è molto acuto e intelligente, generoso e lottatore, ha un grande senso della giustizia e non esita a buttarsi nel fuoco per un amico perché possiede anche sviluppatissimo il senso della protezione. Può apparire a volte invadente: non lo è. È solo molto premuroso. Può apparire avaro: non

lo è. È parsimonioso, riservando la sua generosità in casi di vero bisogno. Può apparire ironico e pungente: è solo un timido che cerca di difendersi con intelligenza.

12. = Su, avanti, coraggio! Chi a tutti preferisce il cerbiatto si faccia pure avanti, non abbia paura. Tutti gli vorranno bene e si faranno in quattro per lui: l'essenziale è che non si rintani, che non si chiuda in se stesso, che abbia

fiducia. Una fiducia che non rasenti... l'imprudenza. Infatti tende a considerare tutti "buoni" e invece deve sapere che esiste anche il cattivo. Il nostro cerbiatto ama molto la vita dei boschi e andrebbe anche molto volentieri sulla luna. Perché in lui coesiste infatti una contraddizione: o si lancia nelle imprese piú rischiose o si nasconde al minimo fruscio. È un acuto osservatore e può diventare detective, naturalista, pittore: con ottimi risultati!

13. = Chi ama l'agnello ama la vita contemplativa, la letteratura, la poesia, gli animali, le grandi esplorazioni scientifiche volte al bene dell'umanità. Come tutti i timidi però l'agnello... potrebbe anche tramutarsi in un tigrotto, soprattutto quando vede dei soprusi. Allora si rivolterà con insospettata audacia e violenza: senza mezzi termini. Di abitudini semplici, il nostro agnellino (che tra

l'altro potrebbe diventare un valente chitarrista) sarebbe un farmer perfetto. Sotto di lui fiorirebbe una fattoria modello.

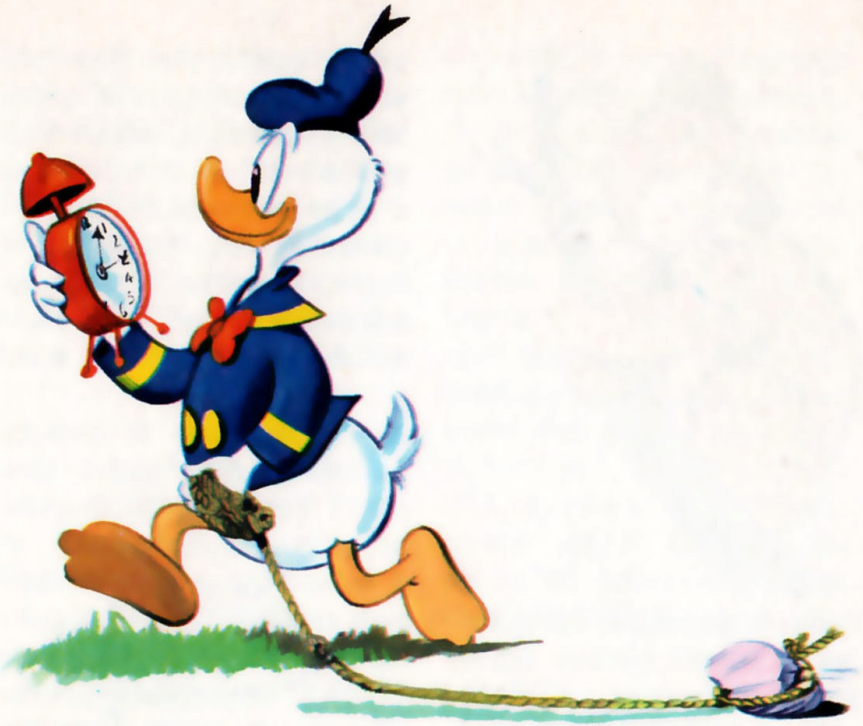
14. = Come il koala è il buffoncello dei boschi australiani, cosí chi lo pre-

ferisce sarebbe un grande e ottimo clown. Spiritoso e buono, d'intelligenza sottile e vivacissima, il tipo in questione si sente felice e spensierato sia che abbia poco sia che possieda moltissimo. Davanti a lui si aprono le carriere piú affascinanti come quella del giornalista, del geologo, del creatore di moda. L'unico suo punto nero è considerare a volte la realtà con... leggerezza: ma, tutto sommato, questo "neo" fa sentire a chi gli vive vicino meno pesante la vita.

A conclusione di questa carrellata di animali, che dire? Semplicemente questo: che chi, leggendo, si è intenerito e interessato agli animali "in sé" e non ha saputo indicare subito qual era il suo preferito, allora... vuol dire che ama la natura nel vero senso della parola, che non ha complessi e che ha i numeri per riuscire poiché ama la vita e ha fiducia negli uomini.

A QUALE VELOCITÀ CAMMINATE?

Vi interessa sapere la vostra velocità di crociera? C'è una maniera facilissima. Prendete una cordicella sottile, tipo spago, lunga una sessantina di metri. Legate a un'estremità un sasso o un pezzo di piombo e, a distanza di 8 metri e 33 centimetri, fate un nodo. A distanza di altri 8 metri e 33 centimetri fatene un secondo e cosí via per tutta la lunghezza della corda. Prendete poi un orologio in una mano e la cordicella nell'altra. Lasciate poi cadere l'estremità col peso e, cammi-



nando col vostro passo abituale, fate scorrere la fune. Il numero dei nodi che vi scorreranno fra le dita in mezzo minuto sarà uguale al numero dei chilometri percorsi in un'ora. Questo perché in un'ora ci sono 120 mezzi minuti e pure 8,33 metri stanno 120 volte in un chilometro. Se, per esempio, in mezzo minuto avrete contato 5 nodi, vorrà dire che state marciando a 5 chilometri l'ora. Semplice, no?

NON SI SA MAI: PUÒ SEMPRE SERVIRE

un cucchiaino da caffé contiene:

liquido (latte, brodo, eccetera)	gr. 5
farina e zucchero in polvere	» 5
sciroppo	» 6

un cucchiaio da minestra:

liquido (latte, brodo, eccetera)	gr. 15
sale da cucina	» 15
zucchero	» 20

A TU PER TU CON UNA VIPERA

Se durante una passeggiata in montagna, in un bosco o anche in riva a un lago, vi imbattete in un... serpentello (e voi non potete capire se si tratta di una vipera o di una innocua biscia d'acqua o di un ramarro e via discorrendo), guardatevene bene dal molestarlo. Limitatevi semplicemente a girare al largo e di richiamare piuttosto l'attenzione di qualche adulto. Certo è che però sarebbe bene, quando si va appunto in gita, portare sempre con sé il siero antivipera che vendono in farmacia, già confezionato e completo di siringa. E soprattutto avere la precauzione di non appoggiare mai le mani – cosa che capita soprattutto quando si va in salita – sui sassi. E neppure di mettersi in moto nelle ore di gran caldo: sono quelli i momenti in cui le vipere si sentono in gran forma.

SAPETE ORIENTARE UNA CARTA GEOGRAFICA?

O una carta topografica o una piantina come nel nostro caso? Non è per nulla complicato. Potete cavarvela con quattro "punti". Eccoveli.

1. Ponete la carta su un piano.
2. Prendete una bussola e posatela sopra la carta.
3. Lasciate orientare bene l'ago verso il nord.
4. A questo punto, badando a non spostare la bussola, girate sotto di essa la carta in modo che il nord della carta abbia la stessa direzione del nord segnato dall'ago della bussola.

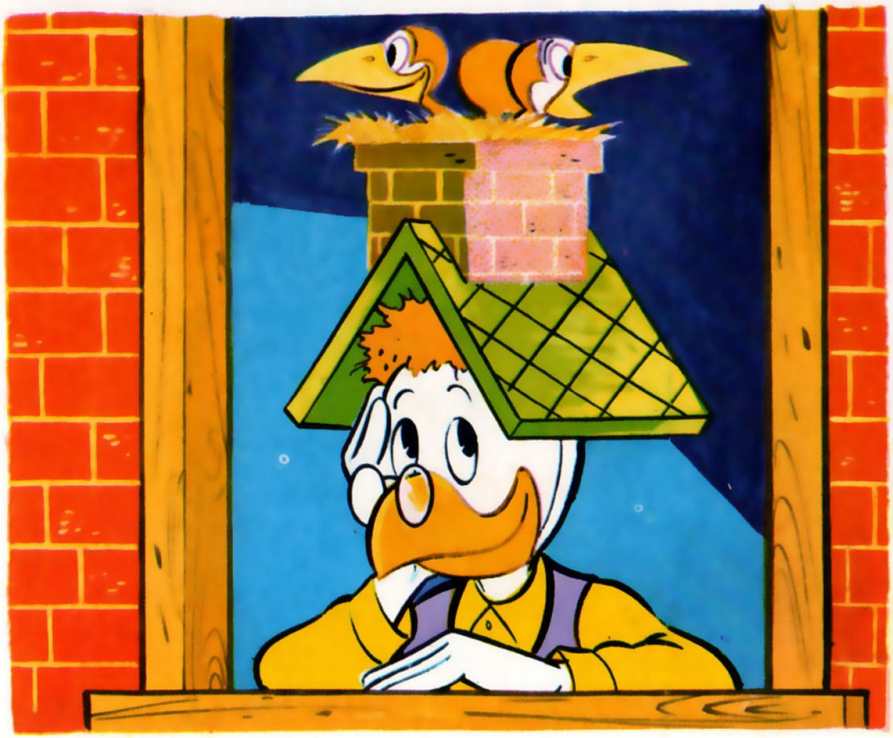
NON METTETE IL CANE NEL MOTORE!

Ecco in breve come dovete far viaggiare un cane con voi in macchina: anzitutto, è proibito dalla legge farlo viaggiare nel baule dell'auto. Sconsigliabile l'abitudine diffusa di tenerlo sul sedile davanti, accanto al posto di guida. È una posizione pericolosa perché il cane può ostacolare la guida, in caso di emergenze o frenate improvvise. Niente orecchie al vento fuori del finestrino: gli fareste buscare irrimediabilmente una otite. Tenetelo invece "giú" accanto a voi o dove lo consenta lo spazio anche quando sono liberi i sedili. Cosí accucciato si addormenterà e tutti viaggeranno tranquilli.

COME RACCOGLIERE LE IDEE E... FARSELE VENIRE!

Poiché difficilmente potete avere sottomano, anzi, sopra la testa il cappello pensatore di Archimede Pitagorico e poiché ogni Giovane Marmotta che si rispetti deve sempre avere al momento opportuno qualche idea che sprizzi scintille, il Gran Mogol in persona è qui a suggerirvi il sistema per "raccogliere le idee e farsele venire".

Per prima cosa abbiate l'avvertenza, quando uscite di casa, di portare sempre con voi un notes e una biro. Avrete cosí a portata di mano la materia prima per le vostre idee: vi capiterà infatti di osservare qualcosa di particolare, di strano, di interessante. E allora non avrete che da annotare qualche brevissimo appunto. L'esperienza ha dimostrato che soprattutto in viaggio: treno aereo nave automobile, la fantasia e l'osservazione sono piú



vivaci del solito. I brevi appunti che avrete preso vi serviranno senz'altro ad approfondire nozioni di cui siete già in possesso o di cui verrete successivamente in possesso. Non solo: può accadere – e sicuramente accadrà – che l'osservazione annotata vi faccia venire qualche buona idea, oppure vi aiuti a trovare la soluzione di un problema... a prima vista insolubile.
D'altra parte non dovete dimenticare che i "grandi uomini" hanno proprio usato questo sistema... riproposto dal Gran Mogol per raccogliere le loro idee e farsele... venire!

TRIBÚ INDIANE

I Pellirosse si dividevano in piú di 300 ceppi e sotto-gruppi. Di essi i piú importanti erano:

Apaches (da "Apacu" = nemico. Essi però chiamavano se stessi N'De o Inde, che significa "popolo").

Arapahos (da "Larapihu" = mercante).

Assiniboin (il nome deriva da una parola Chippewa, che significa "Cuocitori di Pietre").

Atsina (da At-se-na = Popolo coraggioso). I Bianchi li chiamavano "Grossi Ventri", non perché fossero dei... pancioni ma perché erano stanziati lungo il fiume Big-Belly.

Blackfeet (o Siksika = Piedi Neri) cosí chiamati perché tingevano i mocassini con la cenere dei fuochi di prateria.

Caddo (significato sconosciuto).

Cherokee (da Chiluk-ki = Popolo delle Caverne).

Cheyennes (in Algonchino il nome significa "Popolo").

Chickasaw (significato sconosciuto).

Chippewa (o anche Ojibwa (= ruggine) con riferimento al colore d'una cucitura dei mocassini.

Comanches (significato sconosciuto).

Creek (il nome deriva dal fiume Ocheese Creek).

Crow (traduzione inglese della versione francese del loro nome Absàroke = Uomini Corvo).

Dakota (chiamati anche Sioux, da *nodowassi* = vipere, nel senso di *nemici*. La parola Dakota, invece, significa *alleati*.

Delaware (dal nome di Lord De La Warre che fu uno dei primi colonizzatori della Virginia. Essi però chiamavano se stessi *Nelape* = Popolo fedele).

Erie (= dalla coda lunga).

Hidatsa (= Pascolo. Ebbero questo nome perché vivevano in un territorio abbandonato, chiamato appunto "pascolo").

Hopi (da *Hopitu* = I pacifici).

Huron (dal francese "huré" = grezzo. Essi chiamavano se stessi Wyandot = Uomini insulari).

Irochesi (da "Irikhoiw" = autentici serpenti).

Kiowa (= Primo popolo).

Modoc (= I meridionali).

Navaho (da *Navahu* = Terra fertile).

Natchez (parola di significato sconosciuto).

Nez-Percé (= Naso Traforato. Chiamati cosí dai Francesi per la loro usanza di forarsi il naso e appendervi anelli e altri ornamenti).

Omaha (= coloro che vanno contro il vento).

Osage (da Wazhazha, parola di significato sconosciuto).

Papago (= Popolo dei Fagioli).

Pawnee (da Paríki = corno, che indica il ciuffo di scotennamento delle teste rasate a zero).

Potawatomi (= Popolo del fuoco).

Seminole (= coloro che non abitano in regolari villaggi).

Shawnee (= i Meridionali).

Shoshoni (= forse dallo spagnolo *sozzones*).

Winnebago (= Popolo delle cattive acque. Gli inglesi li chiamavano "Stinkards" = Puzzole).

Yuma (significato sconosciuto).

Zuni (da Sun'Nyitsa, parola della lingua dei Keres, di significato sconosciuto, che alcuni però traducono erroneamente in "Uomini dalle unghie lunghe, molto lunghe"!).

COME ACCENDERE IL FUOCO E... COME SPEGNERLO!

Personalmente, sconsigliamo nel modo piú assoluto l'accensione di fuochi e focherelli durante passeggiate, esplorazioni ed escursioni. Sia in campagna sia in montagna, e anche là dove precise leggi non lo proibiscano. Il fuoco è pericolosissimo e non soltanto per voi; esso infatti ha la capacità di propagarsi in un baleno, e in un attimo distruggere interi boschi. Se mai vi capitasse, in un

campeggio organizzato, di vedere qualche adulto in procinto di accendere un fuoco potreste ugualmente rendervi utili... sbarazzando il terreno tutt'attorno al focolare. La prima precauzione contro gli incendi sta appunto nel pulire il terreno da residui di foglie, carte e dall'erba. A fuoco ultimato, potrete nuovamente rendervi utili... accertandovi che sia tutto spento perfettamente: si effettua questa operazione con acqua e terra, pestando i residui in modo che non resti neppure il piú piccolo granello di brace. Se prima di accendere il fuoco è stata tolta la zolla erbosa, questa verrà rimessa al suo posto.

A CHI SCRIVO?

Collezionate cartoline illustrate? Vi piace ricevere posta dagli amici, auguri dai conoscenti e magari anche qualche... regalo? Non fatevi in quattro per darcene conferma: sappiamo bene che è "sí"! Però... voi "come" siete? Siete di quelli che scrivono, che mandano cartoline, auguri e regali? Ecco, ragazzi, il punto della questione sta proprio qui. Bandite dal vostro piccolo "io" quel pizzico di pigrizia e di noncuranza che a volte vi impedisce di... ricordarvi della zia lontana, dell'amico rimasto in città, dell'insegnante trasferitosi in un'altra scuola. E fate loro sentire, anche con una semplice cartolina, il vostro pensiero.

Se non l'avete mai fatto, provate subito con una... zia lontana o con dei cugini: oltre alla soddisfazione di aver fatto una sorpresa a persone care avrete la gioia di una risposta... una cartolina per la vostra collezione.

E ora qualche norma brevissima: in tutti i vostri scritti – anche il biglietto d'augurio – ricordatevi di mettere sempre la data.

Poi: a una signora, direte: "Gentile *eccetera*". A un signore: "Egregio *eccetera*". A un sacerdote: "Reverendo Padre *eccetera*." A un compagno di scuola: Caro Marco *eccetera* (cioè usate il nome di battesimo; all'insegnante: Preg. Professore *eccetera*. Per i regali: seguite il vostro impulso e le vostre disponibilità. Magari una cosa da poco, ma di gusto e presentata con garbo!

SULLA TRACCIA DELLE... TRACCE!

Volete avere sempre tutto a portata di mano e non correre come disperati all'Ufficio Oggetti Smarriti ogni volta che non trovate qualcosa? Anzitutto fate in modo di non perdere nulla, poi fate vostro il detto: "Un posto per ogni cosa, ogni cosa al suo posto". Vale a dire: siate ordinati. Co-

munque, qualche regoletta esiste per non perdere la... testa. Quando andate in viaggio, ad esempio, contate sempre i capi (valige, borse, pacchetti, animali e... fratellini) che avete con voi. Quando cercate un libro o un giocattolo non buttate per aria tutta la libreria o la giocattoleria: non farete che creare confusione e non troverete davvero piú nulla. Limitatevi invece a passare ripiano per ripiano con attenzione. Se alla fine, dopo aver passato in rassegna tutto il... rassegnabile, vi ricordate che il libro l'avete prestato a un amico, allora ben vi sta! Dovevate segnarlo nei vostri appunti a suo tempo.

LA NEBBIA CORRE SUL... SENTIERO

E per la precisione sul sentiero di montagna. Già, Giovani Marmotte, che cosa fareste... come vi comportereste nel caso vi trovaste impegolati in un banco di nebbia, calato d'improvviso proprio sul sentiero che state percor-

rendo o sulla zona che state esplorando?
Non c'è che una cosa soltanto da fare: fermarsi e aspettare che la nebbia se ne vada finalmente per i fatti suoi. Cosa del resto che avverrà prestissimo: piú che di nebbia si tratta infatti di nuvole basse destinate a passare molto presto. Resta però fermo il punto che bisogna stare attenti a non fare... passi falsi. Diversamente bisogna comportarsi nel caso d'una tempesta di neve. E non c'è che una soluzione: tornare con andatura sostenuta (mai di corsa) alla base, se questa non è molto lontana, o affrettarsi al rifugio se questo – a voi ben noto – è vicino.

AMICI IN DIFFICOLTÀ

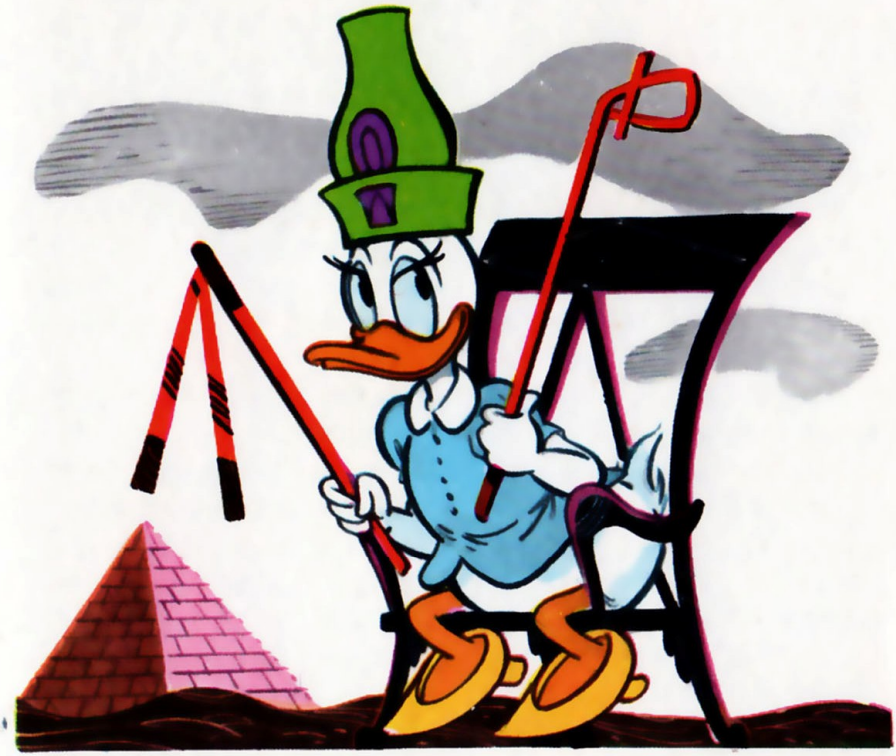
Sapete costruire una portantina in caso di necessità? Facciamo il "caso" appunto che vi troviate su un sentiero di montagna e che dobbiate

trasportare a valle o un carico molto pesante o il vostro cane che si è buscato una storta o un amico un po' stanco... Bene, non dovrete far altro che prendere due rami molto robusti e legarvi sopra, verticalmente, altri rami un po' piú leggeri dei primi. Oppure potrete usare le vostre giacche infilando le maniche nei rami principali di sostegno.

IL VOCABOLARIO DEI NEI

Stando a un'antica credenza orientale, i nei avrebbero un loro particolare significato e rivelerebbero un lato nascosto del carattere di chi tali nei possiede. Guardatevi allo specchio: se non avete nei, non state a perder tempo facendo smorfie. Se ne avete uno sulla punta del naso, datevi al commercio e agli affari. Avete il bernoccolo dei medesimi: fate pure il vostro gioco... in Borsa! Il neo è sulla guancia? Golosi, ecco cosa siete. Però l'altruismo è anche il lato gradevolissimo del vostro carattere. In mezzo alla fronte? Intellettuali e idealisti. Accanto alle labbra? Segno classico dell'umorista e di colui che è avviato a una buona carriera.

SIGNIFICATI E SEGRETI DEL VOSTRO NOME



Tutti i nomi hanno un preciso significato, che a volte è chiarissimo (ad esempio Benvenuto, Giocondo, Felice, Rosa, Fiorella, Margherita) e a volte non è di facile comprensione poiché deriva da antichi idiomi e da lingue straniere.

Notiamo inoltre che moltissimi nomi derivano da soprannomi dati a personaggi celebri per una qualche loro particolarità caratteristica. Sappiamo ad esempio che Torquato era il soprannome di quel tal Manlio che amava ornarsi di numerosi braccialetti (in latino "*torques*").

Ma, senza perderci in esempi che ci porterebbero troppo lontano, vediamo piuttosto il significato e il segreto dei principali nomi che compaiono nel nostro Calendario.

A

Abramo: grande antenato. Autoritario ma indulgente.

Achille: dio del fiume. Buono ma un po' suscettibile.

Ada: allegra, lieta. È vivace, estrosa e fantasiosa.

Adalgisa: nobile ostaggio. Generosa e altruista.

Adamo: creato dalla terra. Destinato a primeggiare.

Adele: la nobile. Gaia, affascinante e maliziosa.

Adolfo: nobile lupo. Un taciturno che sa imporsi.

Adriano: nativo di Adria. Un tipo leale e molto tenace.

Agata: buona, virtuosa e brava... donna di casa.

Agenore: il forte. Lo è nel corpo e nel carattere.

Agesilao: condottiero di popoli. Sa farsi obbedire.

Agnese: la pura. Sorridente, silenziosa, ama la casa.

Agostino, Augusto: maestoso. Timido e orgoglioso.

Albino: bianco. Sa come persuadere e consigliare gli amici.

Alceste, Alcesti: la forte. Capace di grande altruismo.

Alcide: uomo forte. Temperamento rude ma generoso.

Aldo: il bello, il vigoroso. La vanità è il suo debole.

Alessandro, Alessio: il difensore. Ambizioso ed energico.

Alfio: bianco. Buono, altruista, ma un po' volubile.

Alfonso: rapido ad agire. Orgoglioso e impulsivo.

Alfredo: il pacifico. Ama la solitudine e la natura.

Alice: che protegge. Spigliata e un po'... pettegola.

Amalia, Amelia: laboriosa, carattere dolce.

Ambrogio: l'immortale. Temperamento leale ma focoso.

Amedeo: colui che ama Dio. Senso dell'umorismo.

Amerigo: l'attivo. Ama viaggiare, conoscere cose nuove.

Amilcare: re della città. Prudente e assennato.

Amos: il robusto. Affronta gli ostacoli con coraggio.

Anacleto: che viene invocato. È giusto e leale.

Anastasio: il risorto. Intelligente e dotato di fantasia.
Andrea: il virile. Intelligenza pratica, ambizione.
Angelica, Angelo: il messaggero. Immaginoso e vivace.
Anna: la piena di grazia. Intelligente ed energica.
Anselmo: protetto da Dio. Destinato a grandi azioni.
Antonio: l'inestimabile. Manca di praticità ed è molto sensibile.
Arduino: uomo ardito. Ha un vivo senso dell'amicizia.
Arianna: la santissima. Intelligente ed energica.
Aristide: il migliore. Ama la casa e la famiglia.
Armando: l'amato. Burlone e un po' spaccone.
Arnaldo, Arnoldo: l'aquila protettrice. Persona di carattere e capacità.
Aroldo: re dell'esercito. Spirito bellicoso e avventuroso.
Arturo: duro come la roccia. Riservato e sicuro di sé.
Atanasio: l'immortale. Intelligente, equilibrato, pratico.
Attilio: dai piedi storti... ma dalle idee dritte e solide. Ispira simpatia.
Aureliano, Aurelio: che brilla. Spirito meditativo, molto studioso.

B

Baldassarre: Dio ti protegge. Portato alle scienze.
Baldovino: compagno ardito. Carattere fermo e duro.
Barbara: la straniera. Romantica e un po' brontolona.
Barnaba: figlio di Naba. Generoso ma poco socievole.
Bartolomeo: il bellicoso. Ha il senso della giustizia.
Basilio: il re. Temperamento aristocratico e un po'... snob.
Battista: il battezzato. Ha un grande senso del dovere.
Beatrice: la beata. Eccentrica e un po' confusionaria.
Benedetto: significato chiaro. Incostante ma generoso.
Beniamino: il prediletto. Affettuoso, ama la dolcezza.
Benigno: benevolo. Ca-

rattere attivo e perseverante.

Berenice: la vittoriosa. Fidatevi di lei: non vi deluderà.

Bernardo: orso ardito. Coraggioso ma non impulsivo.

Berta: la splendida. Paziente e socievole.

Bertoldo: il capo. Ama gli scherzi e le burle vivaci.

Biagio: il balbuziente... dalla parlantina molto sciolta.

Bianca: significato chiaro. Capricciosa e spiritosissima.

Bonifacio: che fa del bene. Un tipo assai coscienzioso.

Brigida: la forte. A volte allegra, a volte musona.

Bruno: significato chiaro. Orgoglioso e a volte permaloso.

C

Calimero: il bel giorno. Ama gli animali e la natura.

Callisto: il bellissimo. Senso pratico e poca fantasia.

Camillo: ministro di Dio. Sentimentale e un po' pignolo.

Carlo: il gagliardo. Pratico, astuto, ha grande memoria.

Casimiro: predica la pace... ma non teme la guerra.

Caterina: la pura. Pratica, attiva, piena di iniziativa.

Catullo: piccolo cane... e grande poeta. Sensibilità.

Cecilia: "la cieca". Ma ha splendidi occhi.

Celeste: venuta dal cielo. Natura serena e ottimista.

Cesare: lo zazzeruto. Personalità molto forte e spiccata.

Cipriano: nativo di Cipro. Fiero, combattivo, un po 'chiuso.

Ciriaco: devoto al re. Cavalleresco e leale fino all'ultimo.

Chiara: l'illustre. Sveglia, vivace e immaginosa.

Ciro: il re. Animo generoso, espansivo, gran signore.

Claudio: lo zoppo. Affettuoso, studioso, molto espansivo.

Clelia, Cleofe: la gloriosa. Buona estrosa, orginale.

Clemente: significato chiaro. Sognatore e sentimentale.

Cleopatra: gloria del pa-

dre. Raffinata e aristocratica.

Clotilde: dono illustre. Si interessa d'arte e di poesia.

Corinna: la giovinetta. Temperamento gaio e spensierato.

Corrado: l'audace. Virile, impulsivo, portato all'azione.

Cosimo: il bello. Assennato, pratico, realizzatore.

Costante: significato chiaro. Fedele, scrupoloso, tenace.

Cristiano, Cristina: seguace di Cristo. È un sentimentale.

Cristoforo: che porta Cristo. Scorza rude, cuore d'oro.

D

Damiano: il domatore. Un tipo che sa sempre cavarsela.

Daniele: Dio giudice. Affettuoso, geniale, intuitivo.

Dario: il repressore. Portato alle scienze e alla tecnica.

Davide: l'amato. Ricco di temperamento ed estroverso.

Demetrio: caro a Demetra. Ama la musica e le arti.

Desiderio: il desiderato. Brillante, pratico, attivo.

Diana: la splendente. Aristocratica e introversa.

Diego: l'istruito. Attivo, tenace, sa quel che vuole.

Dionigi: caro a Dioniso. Costante e fedele negli affetti.

Dolores: significato chiaro. Ha coraggio e orgoglio.

Domenico: sacro al Signore. Rude, sicuro di sé, forte.

Dorotea: dono di Dio. Delicata, fine, molto sensibile.

E

Ebe: la giovane. Spiritosa, piena di vita e di brio.

Edmondo, Edoardo: il protettore. Orgoglioso e attivo.

Editta: la nobile. Coraggiosa, intelligente e... curiosa.

Edvige: la guerriera. Rapida nelle sue decisioni.

Egidio: figlio di Egeo. Fantasioso ma pieno di buon senso.

Egisto: il capraio. Modi rudi e animo gentile.

Elena: la splendente. Realizza sempre quel che vuole.

Eleonora: la compassionevole. Sa rendersi simpatica.

Elio: il solare. Sincero, aperto, pieno di slancio.

Elisabetta: la promessa a Dio. La fantasia non le manca.

Eliseo: il salvato da Dio. Doti di cuore e di cervello.

Emanuele: che è con Dio. Intelligente, impulsivo.

Emilio: il rivale. Ama le discussioni e le ricerche.

Emma: la pacifica. Pratica, ordinata, amante della casa.

Enrico: il capo della casa. Ordinato e molto preciso.

Ercole: caro a Giunone. Simpatico a prima vista.

Ermanno: uomo d'arme. Forte e sicuro di sé.

Ermenegildo: dono di Dio. Capace di grande altruismo.

Ermete: il messaggero. Astuto e pieno d'iniziativa.

Ernesto: il serio. Buono, affettuoso e... golosissimo.

Ester: stella. Le Ester possono diventare ottime sportive.

Ettore: il tenace. Nato con l'istinto della lotta.

Eugenio: il ben nato. Ama le scienze piú che le arti.

Eusebio: il pio. Ha i piedi ben piantati per terra.

Eva: la vivente. Spirito artistico e curiosa di tutto.

Evangelina: che porta la buona novella. Semplice, laboriosa.

Evaristo: il migliore. Un tipo realista e costruttivo.

Ezio: l'aquila. Aggressivo, coraggioso, sa il fatto suo.

F

Fabio: da *faba*, fava in latino. Prontezza ed eleganza.

Fabrizio: il fabbro. Non si lascia cogliere impreparato.

Fausto: propizio. Un buontempone, dai modi semplici e cordiali.

Febo: lo splendente. Vigoroso, spigliato, sorridente.

Federico: il pacifico. L'orgoglio non gli manca mai.

Felice: significato chiaro. Pratico e volonteroso.

Ferdinando: il pacifico. Sa interessare gli altri.

Filiberto: il risplendente. Riesce in ciò che intraprende.

Filippo: amante dei cavalli. Brillante, bizzarro, originale.

Filomena: l'amata. Forte, risoluta, spesso impulsiva.

Fiorenzo: il fiorente. Idealista, coraggioso, attivo.

Flavio: il biondo. Ama l'azione che sia fuori della norma.

Francesco: nativo di Francia. Complicato, ma pieno di buon senso.

Fulvio: il biondo. Ama la vita in tutte le sue forme.

G

Gabriele: forza di Dio. Combattivo, lavoratore, orgoglioso.

Gaetano: nativo di Gaeta. Semplice e rude, ma buono.

Galeazzo: armato di elmo. Ama andare in fondo alle cose.

Gastone: l'ospite. Generoso, noncurante, indipendente.

Gaudenzio: il gaio. Sportivo, senso dell'umorismo.

Geltrude: armata di lancia. Ha spirito combattivo.

Gennaro: caro a Giano. Un giovialone amico di tutti.

Genoveffa: dalle bianche gote. Animo nobile e coraggioso.

Gerardo: l'ardito guerriero. Vita movimentata e laboriosa.

Geremia: il signore è grande. Ama lo studio e la ricerca.

Germano: il fratello. Intraprendente e risoluto.

Gerolamo: nome sacro. Combattivo, deciso, sicuro di sé.

Gervasio: lancia potente. Ama le idee piú che l'azione.

Giacomo: che lascia Dio. Parlantina facile e grande memoria.

Gilberto: il brillante. Raffinato e pieno di fascino.

Gioacchino: fermo con Dio. Ingegno pronto e vivace.

Giorgio: agricoltore. Intelligente, ma un po' disordinato.

Giosuè: Dio è il Signore. Doti di energia e sensibilità.

Giovanni: Dio è buono. Risoluto, sicuro di sé, espansivo.
Gisella: raggio di sole. Piena di slancio negli affetti.
Giuditta: l'onorata. Coraggio e fermezza non comuni.
Giulio: il crespo. Spirito pratico e positivo al massimo.
Giuseppe: Dio giudice. Buon senso, prudenza, praticità.
Glauco: color del mare. Avventuroso e spesso temerario.
Goffredo: in pace con Dio. Condottiero per istinto.
Graziella: elettrizzante, sveglia e vivace.
Gregorio: l'incitatore. Affronta la vita come una lotta.
Gualtiero: il condottiero. Ama le imprese rischiose.
Guerrino: il difensore. Ora generoso, ora egoista.
Guglielmo: che si difende. Carattere piuttosto bizzarro.
Guido: guida della foresta. Ha principi molto solidi.
Gustavo: scettro regale. Sensibile anche se rude.

I

Ida: la guerriera. Immaginazione viva e sbrigliata.
Igino: il sano. Temperamento fantasioso e artistico.
Ignazio: il figlio. Serio, riflessivo e affettuoso.
Innocenzo: significato chiaro. Ama le cose semplici.
Iolanda: figlia di Iole. Non si scoraggia facilmente.
Ippolito: scioglitore di cavalli. Ispira fiducia.
Irene: la pace. Calma solo apparentemente.
Irma: la germanica. Autoritaria e molto orgogliosa.
Isidoro: dono d'Iside. Ama la vita sedentaria e quieta.

L

Lamberto: l'illustre. Portato alle esperienze nuove.
Lanfranco: libero nella terra. Molta gioia di vivere.
Lazzaro: Dio mi aiuta. Incredulo, amante degli scherzi.
Lea, Leone: significato chiaro. Natura molto fiera e generosa.
Leandro: il dolce. Sensi-

bile, spesso un po' ricercato.

Leonardo: leone ardito. Un tipo piuttosto ribelle.

Leopoldo: fiero tra il popolo. Socievole ed espansivo.

Lia: la stanca. In realtà Lia è un tipo infaticabile.

Livio: di colore livido. Molto signorile nel comportarsi.

Lodovico, Luigi: valoroso. Riesce in tutto facilmente.

Lorenzo: cinto d'alloro. Buon carattere, mente geniale.

Luca, Lucia, Luciano: luminoso. Lavoratori accaniti e intelligenti.

M

Maddalena: di Magdala. Indipendente e generosa.

Marco: che colpisce. Espansivo, preciso nel suo lavoro.

Margherita: perla. Allegra, estroversa, riesce simpatica.

Maria, Marta: la signora. Energica e dolce al tempo stesso.

Marino: uomo del mare. Ama la natura, la vita all'aperto.

Mario: il capo. Natura generosa ma poco espansiva.

Martino: caro a Marte. Buono ma anche un po' ribelle.

Massimo: il grandissimo. Sa cosa vuole e come ottenerlo.

Matilde: la guerriera. Non indietreggia davanti a nulla.

Matteo: uomo di Dio. Sentimentale e devoto nell'amicizia.

Mauro, Maurizio: il bruno. Ama il lavoro e lo studio.

Michele: simile a Dio. Antepone la propria libertà a tutto.

Miranda, Mirella: la meravigliosa. Simpatica e affabile.

Monica: la solitaria. Ama cavarsela sempre da sola.

N

Natale: significato chiaro. È timido ma non è mai pauroso.

Nazaro: il coronato. Detesta mutare le sue abitudini.

Nicola: il vittorioso. Carattere ottimista e sorridente.

Noemi: ricca di grazia. Sa imporsi con la gentilezza.

Norma: significato chiaro. Ama l'ordine e la precisione.

O

Oddone, Ottone: il padrone. Ha modi affascinanti.

Odetta: la signora. Capace di comandare senza parere.

Oliviero: cinto d'ulivo. Pacifico e affettuoso.

Onesto: significato chiaro. Un tipo che detesta sbagliare.

Oreste: abitatore dei monti. Animo d'oro sotto la scorza rude.

Orlando: terra gloriosa. Un coraggioso un po' avventato.

Orsola: piccola orsa. Alla forza unisce la prudenza.

Oscar: lancia di Dio. Polemico, tiene molto alle sue idee.

Osvaldo: Dio regna. Molta padronanza di sé.

P

Pacifico: significato chiaro. Tendenza alla solitudine.

Palmira: città delle piante. Non si arrende facilmente.

Pancrazio: lottatore. Sa come ottenere ciò che vuole.

Paolo: il piccolo. Fedele agli amici, indipendente.

Pasqua, Pasquale: della Pasqua. Aperto, generoso, giusto.

Patrizio: nobile. Ingegno sveglio e sottile, burlone.

Pericle: glorioso. Incute rispetto e ammirazione a tutti.

Pietro: significato chiaro. Metodico e un po' pignolo.

Pio: il religioso. Ama l'arte e il bello in genere.

Placido: il mite. Affronta la vita con grande serenità.

Pompeo: quinto figlio. Dotato di grande vitalità.

Porfirio: di porpora. Sa come farsi ben volere.

Primo: primo nato. Ambizioso, arriva sempre in alto.

Prospero: il ricco. Generoso e un po' spendaccione.

Prudenzio: il prudente. Ordinato, regolato, preciso.

Q

Quinto, Quintino: quinto figlio. Dolce e bonario.

R

Rachele: pecorella. Un tipo originale e bizzarro.
Raffaele: Dio guarisce. La sua dote è la sincerità.
Raimondo: il saggio protettore. Tenace, sicuro di sé.
Ranieri: il condottiero. Amico sicuro e affezionato.
Rebecca: la rete. Sorridente, fiduciosa, ottimista.
Regina: significato chiaro. Gaia e tenera, natura leale.
Remigio: il guaritore. Carattere dolce, un poco chiuso.
Renato: nato due volte. Ingegno lucido, animo calmo.
Riccardo: il potente. Non tollera le ingiustizie.
Rinaldo: l'intelligente. Astuto, a volte spaccone.
Roberto: glorioso. Molto fuoco sotto l'apparenza fredda.
Rocco: il forte. Instancabile, ricco di interessi.
Rodolfo: il lupo saggio. Parola facile, buon consigliere.
Rodrigo: glorioso. Natura indipendente ed energica.
Romano: di Roma. Aperto e sincero, ama il lavoro.
Romeo: il pellegrino. Ama l'avventura e le novità.
Romualdo: re glorioso. Modi raffinati, parlatore brillante.
Rosa: significato chiaro. Carattere dolce; intelligente: sa cosa vuole.
Rosalba: rosa bianca. Ingenua, fiduciosa, caritatevole.
Rosmunda: bocca di cavallo. Natura brillante e vivace.
Rufo, Rufino: il biondo. Spensierato ma non superficiale.
Ruggero: lancia gloriosa. Amico leale e cavalleresco.

S

Sabino: della Sabina. Detesta starsene con le mani in mano.
Salomone: il pacifico. Ingegno profondo, natura pratica.
Salvatore: senso chiaro. Infaticabile lavoratore, ottimo amico.

Samuele: Dio ascolta. Non ama mostrare i suoi sentimenti.

Sara: principessa. Ha uno spiccato senso del dovere.

Saul: il desiderato. Nato con l'istinto del comando.

Saverio: la nuova casa. Ha il senso dell'eleganza.

Sebastiano: l'onorato. Calmo, equilibrato, idee chiare.

Serafino: afferra al volo il nocciolo delle cose.

Sergio: il servo. Ingegno finissimo, ricercatezza.

Sigfrido: la pace vittoriosa. Ma preferisce la lotta.

Sigismondo: la vittoria protegge. Ricco di buon senso.

Silvano, Silvio: della foresta. Merita sempre fiducia.

Simeone, Simone: che esaudisce. Amico fidato e sicuro.

Simplicio: il semplice. Sa accattivarsi simpatia.

Sofia: la sapiente. Sensibile, geniale, maliziosa.

Stanislao: gloria dello stato. Natura pratica e positiva.

Stefano: corona. Originale, curioso di tutto e di tutti.

Susanna: giglio. Affettuosa, sa essere una buona amica.

T

Taddeo: che loda. Sa quello che vale e farsi valere.

Temistocle: che merita gloria. È un ottimo capo.

Teodorico: capo del popolo. Si difende fino in fondo.

Teodoro, Teodosio: dono di Dio. Ama fare del bene.

Terenzio: il tornitore. L'arte è la sua grande passione.

Teresa: la cacciatrice. Sensibile e affettuosa, vita lunga.

Timoteo: che onora Dio. Rapidità nelle decisioni.

Tito: il difensore. Natura idealistica e poetica.

Tommaso: il gemello. Ama l'analisi e le sottigliezze.

Tullio: gradito al padre. Senso di lealtà e giustizia.

U

Ubaldo: spirito ardito. Sa

come farsi avanti nella vita.

Uberto: spirito brillante. Si adatta con facilità.

Ugo: di spirito. Orgoglioso e pieno di talento, un po' duro.

Ulrico: il ricco. Temperamento sognatore ma sensato.

Ulisse: l'irascibile. Spirito avventuroso, ama le novità.

Umberto: il gigante. Sveglio, ha molto amor proprio.

Urbano: il cortese. Non gli piace l'imprevisto.

V

Valentino: il sano. Risoluto, non ama i compromessi.

Venanzio: il cacciatore. Cerca il perché delle cose.

Veneranda: degna di venerazione. Detesta le novità.

Vera: la fede. Un po' incostante, ma molto coraggiosa.

Veronica: la vittoriosa. Riservata e di volontà.

Vigilio: che vigila. La sua virtú è la ragionevolezza.

Vincenzo: il vincitore. Ingegno solido e realizzatore.

Virgilio: il verdeggiante. Ama lo studio e la poesia.

Virginio: il candido. Spirito semplice e sincero.

Vitale: che dà la vita. Sa come conquistare gli altri.

Vittore, Vittorio: senso chiaro. Sa farsi valere.

Vladimiro: re celebre. Rapidità e facilità nell'apprendere.

Z

Zaccaria: servo di Dio. Non si abbatte facilmente.

Zaira: la fiorita. Graziosa, sa riuscire simpatica.

Zeno: il divino. Natura impulsiva, portato all'azione.

Zenobio: la forza di Dio. Ha un vivo senso dell'onore.

Zoe: vita. Ha la passione delle ricerche e dello studio.

INDICE

PRESENTAZIONE	9
TOTEM UGH	12
MESSAGGI ALLA... GRIGLIA	13
LA PAGELLA CHE SCOTTA	13
L'UNIONE FA IL NODO	14
LA CORSA ALL'ORO... VERO	16
NON PERDIAMO LA... PISTA	16
L'ATTACCAMASSERIZIE	18
FISCHIA CHE TI PASSA	19
S.O.S. URGE ALFABETO	20
SPAZZOLA E CAREZZE	21
ANANAS, COCCO E FICHI D'INDIA	22
I CONTI TORNANO	22
UN PAIO DI SCALE	23
ALLA MANIERA DI TORO SEDUTO	24
W IL MARE, MA...	25
LE FAMIGLIE DEL CIELO	26
A CIASCUNO IL SUO... FUOCO	28
QUANDO IL SOLE SI NASCONDE	28
SENZA MACCHIA E SENZA PAURA	30
FILO DIRETTO	32
SI SCRIVE MA NON SI LEGGE	33
L'UNIONE FA LA... BUSTA	33
LA "DUE RUOTE" APPIEDATA	34
IL BASTONE CHE SEGNA LE ORE	36
ZANZARE IN RITIRATA	36
OPERAZIONE RAMAZZA	37
DAL BEREBEQUEK AL CRA-CRA	37
DA 0 A 100 E DA 32 A 212	38
COME SI COSTRUISCE UN ARCO	38
CODICE A BRACCIA	39
IL ROSSO E L'AZZURRO	42
IL FIORE CHE SOFFIA	42
ALLO SPECCHIO CON UN FIORE	44
ORME IN SCATOLA	44
QUANDO LA FAMIGLIA TRASLOCA	46
LA MONTAGNA GRADO PER GRADO	47
IL GIORNO A "SPICCHI"	47
SI GIRA!	50
SALUTI DALL'INFERNO	51

BUSTE DE' PAPERONI 51
PER NON BAGNARSI TROPPO 52
UN TETTO PER TUTTI 53
CUCINA CAMPESTRE 55
IL CERVO VOLANTE 56
PRONTO SOCCORSO 59
L'OROLOGIO DEI FIORI 60
IL CICLO DELL'ACQUA 62
QUANTO "FA" UN FIUME? 63
ALBERO AMICO 64
A PROPOSITO DI DENARO... 65
A ME GLI OCCHI! 67
CARTONE AL LAZO 70
I GRANDI SALTATORI 70
I GRANDI VELOCISTI 70
I GRANDI VOLATORI 71
DISCORSO SUI DISCHI 71
CONOSCERE L'AUTO 73
TARGHE INTERNAZIONALI 75
TARGHE PARTICOLARI 76
TARGHE SPECIALI 76
DAL SOLE AL SALE 76
PISTA! 76
VOCABOLARIO UGH 78
IL MODO MIGLIORE PER CONSERVARE I FIORI RECISI 82
TUTTI A BORDO 83
LA SALUTE IN CUCINA 84
FABBISOGNO GIORNALIERO DELLE CALORIE IN RAPPORTO ALL'ETÀ 85
TAVOLA SINOTTICA DELLE VITAMINE 86
VALORE CALORICO PER CENTO GRAMMI DI PRODOTTO 87
PER CHI VA ALL'ESTERO 88
LA DANZA DEL SERPENTE 96
DIMMI COME DORMI... 98
ANELLI PER LE CAVIGLIE 100
COSA MANGIANO GLI ANIMALI 100
IL MENU ALLO ZOO 103
LA NOBILE ARTE 104
FRANCOBOLLI VERTIGINOSI 105
I LIETI CALICI 107
COME "VESTIRE" UN LIBRO 108
TOPOLINO IN TUTTE LE LINGUE 109

UNA FORZA SUL MAR... 110
AGO E... CARTA PER NON PERDERSI 111
IL SIFONE 112
BIFF! POW! SOCK! SMACK!... 112
LE PISTE DEI CAMPIONI 114
CURIOSITÀ SPICCIOLA 117
PRONTUARIO DELLE DISTANZE 117
LA DISTANZA IN LONTANANZA 120
E DAGLI CON QUESTI COPERCHI! 121
FORBICI, NASTRO E PINZE 122
UCCELLI, UOVA E... FRITTATE 123
TESORI NELLA ROCCIA 126
LE BELLE MORE... 127
I MONOGRAMMI 128
UN PENTOLINO DI CARTA... 131
PIANTIAMO LE TENDE 131
OCCHIO ALLE MISURE! 134
LE UOVA A POIS 136
CALENDARIO PERPETUO 137
LA SEGNALETICA DEL TEMPO CHE FU 140
UNA GIOVANE "AUTENTICA" MARMOTTA... 142
TUTTI SULL'ATTENTI! 142
LA COLLANA SIOUX 144
COCORITO IMPARA A PARLARE 145
CONSIGLIO AI FOTOGRAFI 146
BIBLIOTECA IN CASA 148
IL CODICE SEGRETO DEI DADA URKA 150
BENVENUTO, PESCIOLINO! 152
UN CONSIGLIO SOTTOBANCO 153
NO, NO: NIENTE SPRECHI! 154
A TU PER TU CON LA CARTA TOPOGRAFICA 155
INCIAMPANDO... S'IMPARA! 158
QUALCOSA DI FRESCO 159
IL CALENDARIO A MENADITO 160
LE MASCHERE DI GUERRA 162
TINTARELLA TUTTA D'ORO 166
NON TIRATE LA CODA AL GATTO 167
L'ORIENTAMENTO CON L'OROLOGIO 168
QUINDICI UOMINI... 170
BABY-SITTER PER UNA SERA! 175
STOP! LA SEGNALETICA 176
ARRIVA UN CUCCIOLO! 178
CHE TEMPO FARÀ? 182

TUTTI IN PIEDI! 184
SI VA SULLA MONTAGNA 184
OCCHIO ALLE PUNTURE! 186
TENETEVI SOTTOVENTO! 187
I SIGNORI SON SERVITI! 189
VOLETE DIVENTARE CANTANTI? 190
» » CLOWN? 190
» » GEOLOGI? 190
» » AVIATORI? 192
» » CALCIATORI? 192
» » SIMPATICI? 192
» » ASTRONAUTI? 194
» » ATTORI? 194
» » GIORNALISTI? 194
LA TABELLA DEI "NON" 196
ESPLORANDO S'IMPARA 196
COME SALIRE SU UN ALBERO 198
HO PER AMICO UN CORVO! 199
LA CARAMELLA DELLA MARMOTTA 201
IL COCKTAIL DELLE MARMOTTE 202
SCACCO MATTO AL SINGHIOZZO 204
È IN ARRIVO SUL TERZO BINARIO... 205
LIBRI IN COTTURA 207
FIORI AL FORNO 208
TUTTI SOTTOCOPERTA! 209
PER I SARGASSI DRITTO A SINISTRA! 210
IL PONCHO 211
QUANDO SCOPPIA IL TEMPORALE 212
DITE: "QUALE", RISPONDEREMO: "COME" 214
A QUALE VELOCITÀ CAMMINATE? 221
NON SI SA MAI: PUÒ SEMPRE SERVIRE 222
A TU PER TU CON UNA VIPERA 223
SAPETE ORIENTARE UNA CARTA GEOGRAFICA? 224
NON METTETE IL CANE NEL MOTORE! 225
COME RACCOGLIERE LE IDEE E... FARSELE VENIRE! 226
TRIBÚ INDIANE 227
COME ACCENDERE IL FUOCO E... COME SPEGNERLO 230
A CHI SCRIVO? 232
SULLA TRACCIA DELLE... TRACCE! 233
LA NEBBIA CORRE SUL... SENTIERO 234
AMICI IN DIFFICOLTÀ 235
IL VOCABOLARIO DEI NEI 236
SIGNIFICATI E SEGRETI DEL VOSTRO NOME 237

QUESTO VOLUME È STATO IMPRESSO
NEL MESE DI OTTOBRE DELL'ANNO MCMLXX
NELLE OFFICINE GRAFICHE DI VERONA
DELL'EDITORE ARNOLDO MONDADORI

8380